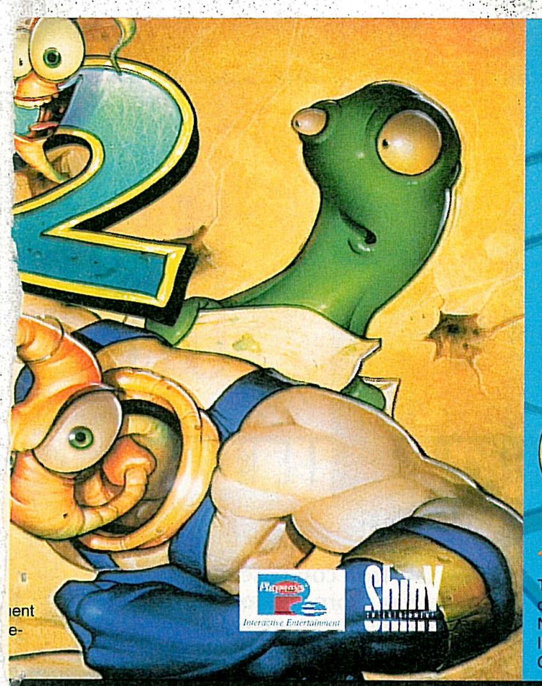


SUPER JUEGOS
Nº 55 ● NOVIEMBRE 1996 ● 395 PTAS.
GRATIS CON ESTE NUMERO
SUPLEMENTO
JAPANMANIA
7 SEXY NIPPON GIRLS
ESPECIAL SALON DEL MANGA
SNES
STREET FIGHTER ALPHA 2
El regreso de Capcom hace resurgir de sus cenizas a la consola de Nintendo.
8 420565 037006
00055
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
DAYTONA C.E.
SEGA SATURN
VELOCIDAD SIN LIMITES
AM2 imprime la máxima potencia a uno de los grandes mitos del género de la conducción.
NOVEDADES
SATURN
WORLD WIDE SOCCER'97
NIGHT WARRIORS
PLAYSTATION
DESTRUCTION DERBY 2
SMASH COURT TENNIS
PROJECT OVERKILL
GAME BOY
DONKEY KONG LAND 2
MEGA DRIVE
I. S. SOCCER DELUXE
Y ADEMAS TODAS LAS VERSIONES DE FIFA'97

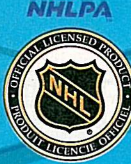

RESIDENT EVIL
©CAPCOM CO. LTD. 1996
Todos los derechos reservados
PlayStation
CAPCOM
PlayStation
SEGA SATURN
EARTHWORM JIM
Earthworm Jim 2™ © 1996 Shiny Entertainment Inc. Todos los derechos reservados
Creación de personajes de Douglas TenNapel. Desarrollado por Screaming Pink Inc.
Playmates Interactive Entertainment, Inc. Distribuido por Virgin Interactive Entertainm
(Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los der
chos reservados.
IMAGEN TRIDIMENSIONAL
A VOSOTROS NO OS VAMOS
A HABLAR DE VIRGENES
STAR GLADIATOR
EPISODE: I
FINAL CRUSADE
© CAPCOM CO., LTD. 1996. Todos los derechos reservados.
Distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) LTD.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises LTD.
TEL. SOPORTE TECNICO
(91) 578 13 67
PlayStation
CAPCOM
Ponte de moda
Virgin
INTERACTIVE entertainment

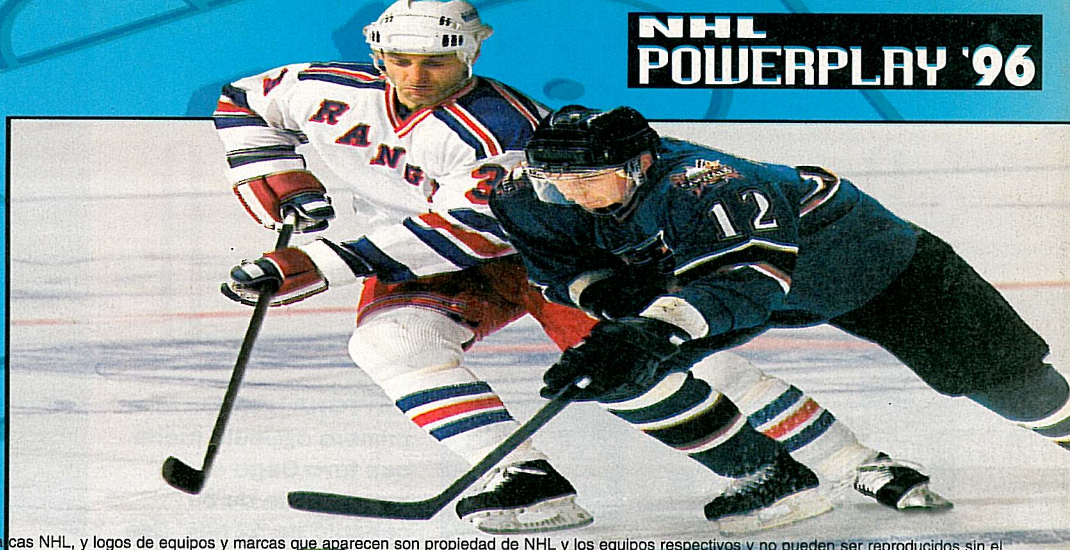












Radical ENTERTAINMENT



OS HABLAREMOS SÓLO DE JUEGOS

SKELETON WARRIORS™

PlayStation

SEGA SATURN

En Internet http: //WWW.VIRGIN.ES

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID

SUMARIO

NOVIEMBRE 1996



DAYTONA USA fue la primera apuesta fuerte que tuvo Sega en el lanzamiento de su consola de 32 bits. Ese examen lo pasó Sega con un simple aprobado, quedándose al borde del suspenso por las notables carencias gráficas en un juego que, en teoría, pretendía emular a una de las mejores recreativas de la historia. SEGA RALLY no fue otra cosa que una prueba más del desaguisado que AM2 cometió con su juego. Ahora, un año más tarde, nos llega una nueva entrega que pretende lavar la cara de ese grupo de programación. Sus innovaciones y su retoque gráfico parecen haberlo conseguido.

EN PORTADA

SUPER JUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto
Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín,
Raúl Montón, Alfonso Vinuesa EV (maquetación),
Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Reunidas y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

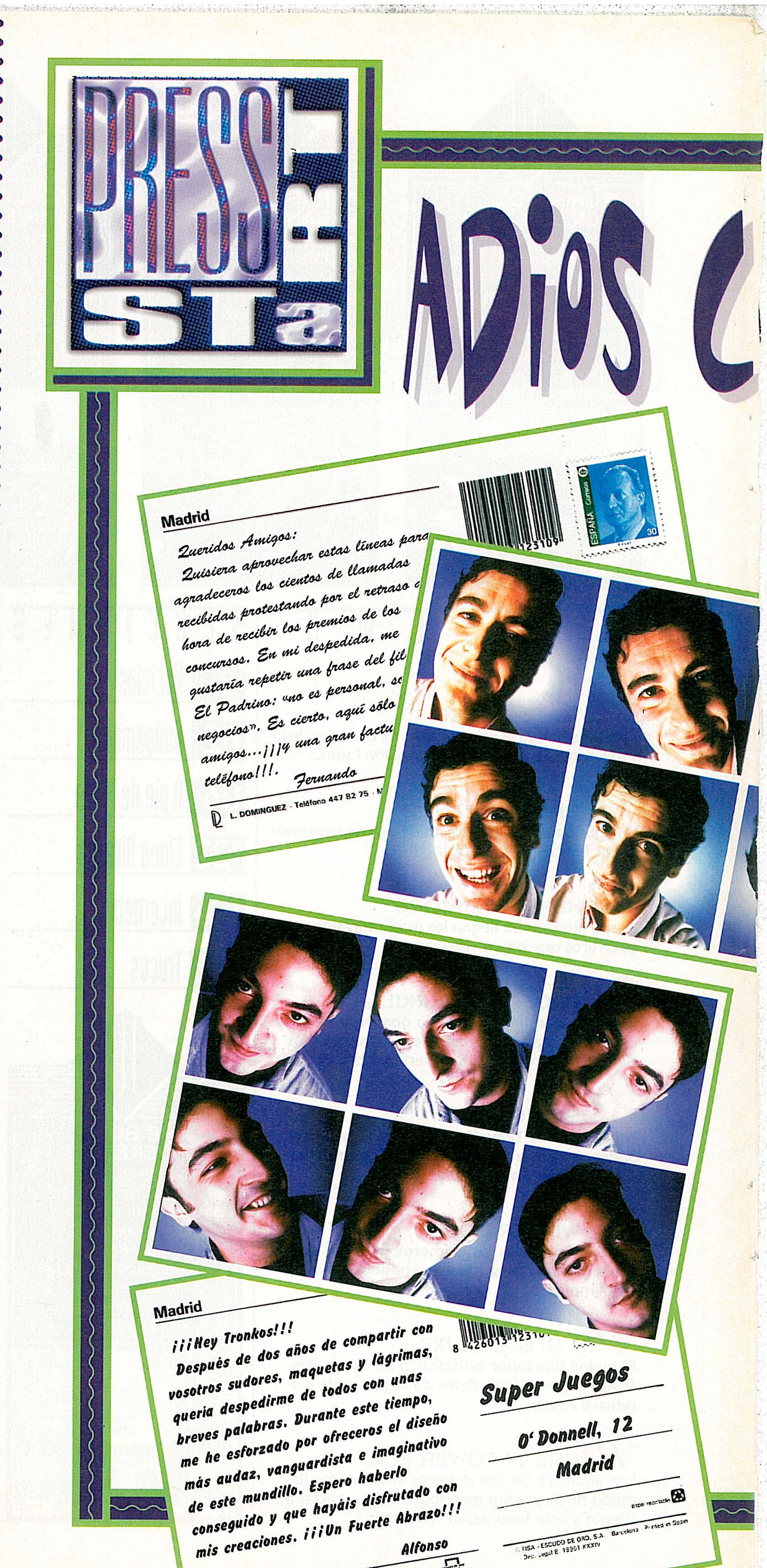
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º,
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



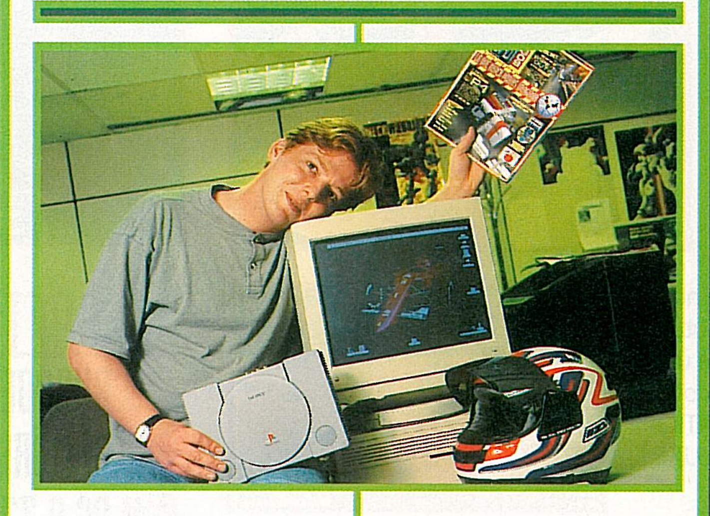
ON EL CORAZOOON

Siempre son tristes las despedidas (bueno, cuando The Punisher se va de vacaciones no tanto), pero en este caso, la tristeza nos llega por



partida doble. Así es, Fernando «Asikitanga» Martín y Alfonso «Dame Argo» Vinuesa, los hombres-bala de SUPER JUEGOS, nos abandonan para demostrar sus dotes en otros campos. Fernandín se va a MAIL SOFT como Reponedor-Jefe de estanterías y Alfonsete a diseñar sugestivos catálogos de lencería picante para una empresa de Barbate. Les deseamos lo mejor en su nueva andadura profesional. ¡¡¡MUCHA SUERTE AMIGOS!!!!

UNA TARDE EN LAS CARRERAS

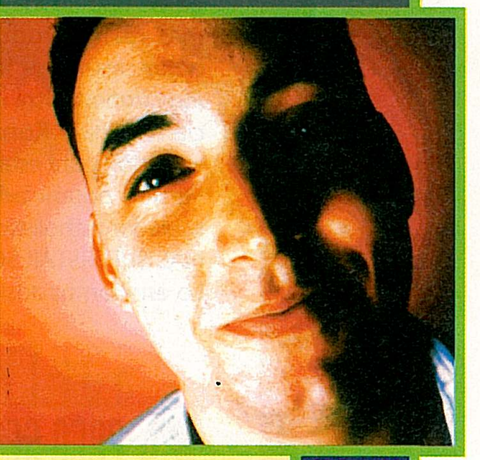


Antes de nada queremos agradecer a Keith, el hermoso y jovial pelirrojo que aparece en estas fotos, el hecho de haber sido el primer personaje del sector que no ha exigido nuestro certificado de vacunación antes de entrar en nuestra redacción. Además de este temerario acto, que es seguro que jamás volverá a repetir, Keith puede presumir de ser uno de los programadores de ese sensacional juego de *PlayStation* llamado F1. Tremendamente jovial, muy agradable y bien parecido, llegó escoltado por la grata compañía de María Jesús López, responsable de Sony, y su inseparable Directora de Marketing Sofía Amar. Tras unas cuantas horas repletas de divertidas anécdotas (que hemos jurado no revelar a cambio de abundante *software*), Keith regresó a Gran Bretaña con la extraña sensación de haber estado con unos auténticos profesionales del sector. Esperamos que las gente de Sony, camino del aeropuerto, no tuvieran el tiempo necesario para explicarle la irrealidad de tan infundada sensación. ¡¡¡Más les vale!!!

NO VALE LA PENA ESPERAR

EDITORIAL

Creo, amigos, que ha llegado la hora. Desde muchas tribunas de opinión habéis escuchado numerosas veces que debéis esperar hasta dar el salto a los nuevos soportes, o que es mejor dejar pasar el tiempo hasta que los catálogos y precios se ajusten a vuestras exigencias. Pues creo que ya ha llegado la hora de dar ese pequeño gran paso adelante y navegar por fin en la nueva generación. Tanto Saturn como PlayStation, y en breve Nintendo 64, cuentan con argumentos más que sólidos como para que dejéis de amargaros y entrar por fin en el entretenimiento audiovisual de última generación. Esto no significa que dejéis de lado vuestros anteriores sistemas, pero sí que implica el que os abráis nuevos caminos de ocio con unos horizontes más amplios. El riesgo al fracaso es nulo, y la posibilidad de triunfo es total. Estas Navidades, o en los primeros días de Marzo tenéis que dar el salto. Os lo merecéis. Nos lo merecemos.



EL MISTER

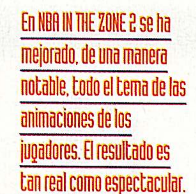
ME GUSTARÍA TRANSMITIR, DE PARTE DE THE SCOPE Y NEMESIS, SU AGRADECIMIENTO A TODOS Y CADA UNO DE LOS QUE VISITARON EL STAND DE SUPERJUEGOS EN EL SALON DEL MANGA. VUESTROS ÁNIMOS, CRÍTICAS Y SUGERENCIAS SON BIEN RECIBIDAS.

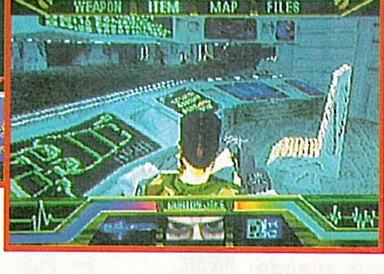
NOTICIAS

COMPAÑIAS

LA NUEVA HORNADA DE KONAMI ESTA LISTA

La gran compañía japonesa, que acaba de sorprendernos con INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE para *Mega Drive* y PROJECT OVERKILL para *PlayStation*, sacará próximamente otros dos títulos para la 32 *bits* de **Sony**. Los juegos en cuestión son BROKEN HELIX, una entusiasmante y espectacular variante del tipo DOOM con una perspectiva novedosa, y NBA IN THE ZONE 2, la segunda entrega de uno de los mejores y más reales programas de baloncesto que ha tenido *PlayStation*. Otra importante noticia referida a **Konami** es la futura aparición para esta consola de una versión potenciada del mítico simulador futbolístico INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. Lo esperamos ansiosos.


En NBA IN THE ZONE 2 se ha mejorado, de una manera notable, todo el tema de las animaciones de los jugadores. El resultado es tan real como espectacular.







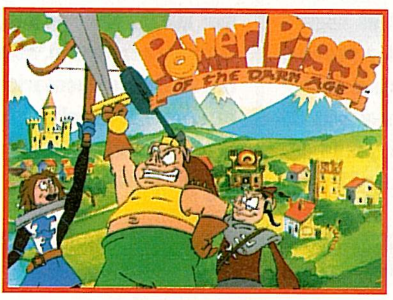
SOFTWARE

SPACO SE ADELANTA A LAS PROXIMAS NAVIDADES

Despues de tanto tiempo, y gracias a **Spaco**, los usuarios de *NES* (sí, habéis leído bien) tendrán una nueva oportunidad de disfrutar de otro gran juego: TINY TOON ADVENTURES 2. Además de este gran título de **Konami**, aunque ya cambiando de sistemas, esta compañía se ha hecho con los derechos de distribución de los juegos de **Titus** POWER PIGS, PRINCE OF PERSIA 2, ARDY, INCANTATION, REALM, WHIZZ para *SNES*. Tambien de **Titus**, pero para *Game Boy*, nada menos que BLUES BROTHERS 2, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE y TITUS THE FOX. Cambiando de nuevo de consola, y ya dentro del mundillo *PlayStation*, **Spaco** traerá NASCAR, una versión evolucionada del clásico de conducción que en su día pudieron disfrutar los usuarios de *PC*, y LAST DINASTY, un espectacular juego espacial del autor del mítico ELITE.







SOFTWARE

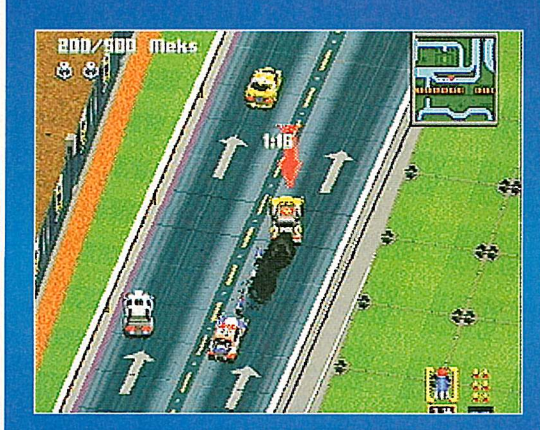
CRUSADER-NO REMORSE SALTA DEL PC A 32 BITS

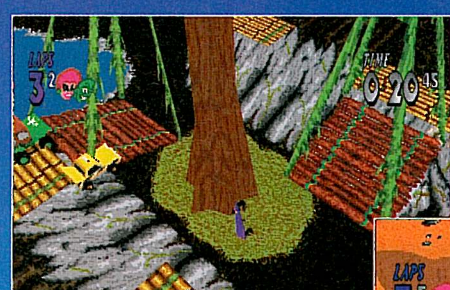
Electronic Arts se ha propuesto invadir nuestras consolas con un sinfín de novedades. A JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA, FIFA 97, PGA TOUR 97 y TIME COMMANDO habrá que añadir próximamente CRUSADER-NO REMORSE, una compleja aventura enmarcada en el futuro donde la acción transcurre a golpes de disparo. El juego, que aún está en proceso de programación, es prácticamente idéntico a la versión original aunque bastante más manejable.

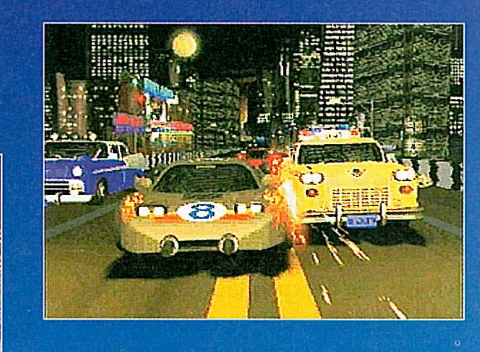

CRUSADER-NO REMORSE es una aventura con una ambientación sugestiva y una acción pausada pero de alto riesgo. Las trampas y emboscadas son tan frecuentes como mortíferas.



PROEIN S.A. SACA SU ARTILLERIA









A lo largo de los próximos meses, la distribuidora **Proein S.A.** traerá a nuestro país varios e interesantes títulos para las consolas *PlayStation* y *Saturn*. Entre esa larga lista de lanzamientos para *PlayStation* destacan los programas ONSIDE (un simulador futbolístico), SUPERSONIC RACERS (un divertidísimo programa de carreras), la aventura TOMB RAIDER (PSX), ALLIED GENERAL (estrategia pura y dura), y las aventuras EXCALIBUR 2555 AD y STEEL HARBINGER. Para *Saturn* y *PlayStation* los títulos son los siguientes: el arcade BLAST CHAMBER, la aventura plataformera basada en el personaje del cómic INCREDIBLE HULK:THE PANTHEON SAGA y JONAH LOMU RUGBY, el primer juego de rugby para esta consola. Por último y sólo para *Saturn*, CRIMEWAVE, un arcade en el que se mezclan la velocidad al volante y las persecuciones de forajidos.



CRIMEWAVE, la pantalla de la izquierda, es uno de los juegos de coches más alucinantes y asombrosos que hemos visto hasta ahora en 32 bits.

COMPAÑIA

NINTENDO GANA PUNTOS ENTRE SUS USUARIOS

Nintendo España tiene preparadas varias e importantísimas campañas promocionales para sus más fieles seguidores. La primera de ellas, conocida como «Promoción Marios», os dará la oportunidad de conseguir importantes premios con la compra de juegos para *SNES* y *Game Boy* distribuidos por **Nintendo España**. El método es muy sencillo: acumula los «Marios» que aparecen en los cartuchos de dichas consolas y, según la cantidad que sumes, canjéalos por el premio deseado. Los «Marios» de los juegos de *SNES* valen 10 puntos y los de *Game Boy* 5 puntos, y hay premios desde los diez puntos hasta los cuarenta que es una flamante *Game Boy Pocket*.
La segunda promoción, conocida como «Jugadores de Verdad», es una interesantísima competición en la que participarán, por un lado, los especialistas de las revistas principales del sector, miembros del **Club Nintendo** y aquellos usuarios que alcancen las puntuaciones establecida por la compañía **Nintendo**. El mejor jugador de todos los usuarios se enfrentará a los más destacados de las diferentes revistas y del **Club Nintendo**, el día 18 de Enero. La fecha tope para recibir las fotos con las puntuaciones más altas (de los juegos TETRIS ATTACK de *SNES* y *Game Boy*, GALAGA & GALAXIAN de *Game Boy*, y WINTER GOLD de *SNES*) expira el próximo 10 de Enero del 97. Los premios son muchos y muy variados, y si queréis tener más información sobre este concurso sólo tenéis que llamar a **Nintendo España**: 91-319 82 08.
Todo un detalle de cara a sus usuarios que demuestra el especial cuidado y mimo con que esta compañía trata a sus incondicionales.



Esta nueva promoción ideada por Nintendo puede reportaros interesantes premios. Camisetas, relojes, mochilas y otros muchos regalos os esperan.

NOTICIAS

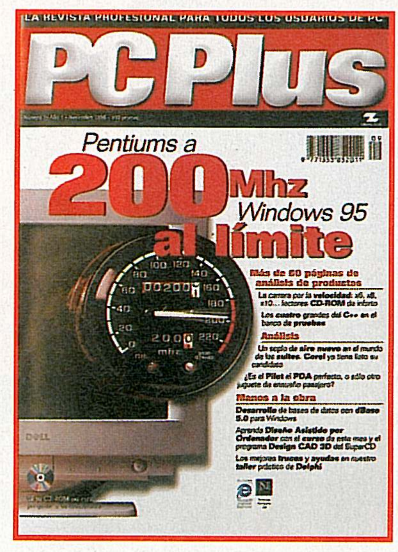
COMPAÑIAS

FINAL DOOM LLEGARA DE LA MANO DE SONY

Según sus programadores, FINAL DOOM será la última oportunidad de disfrutar de este grandísimo juego en *PlayStation*. En esta versión podréis encontrar todo lo que os quedaba por ver: los nuevos niveles para dos jugadores a través de Link, los escenarios TNT, los «*Master*», y otras muchas sorpresas. Este juego será distribuido en nuestro país por **Sony**. Hablando de esta compañía, el próximo día 24 de Noviembre en la «Porchada» de **Granollers**, tendrá lugar un concurso organizado por las tiendas **Iguana Games** y **Kame** en colaboración con el **Ayuntamiento de Granollers.** Los asistentes podrán probar las últimas novedades de *PSX* y participar en concursos.



FINAL DOOM es la última ocasión de gozar de este juego en PSX. Por ese motivo los programadores han decidido incluir todas las novedades y fases ausentes en la primera parte.



PC PLUS es una revista profesional de informática con la mejor y más interesante información del mundo de los ordenadores.

NOTICIAS ZETA

PC PLUS, LA NUEVA REVISTA PROFESIONAL DE INFORMATICA

PC PLUS, de **Ediciones Reunidas S.A. de Grupo Zeta**, es una nueva publicación profesional de informática con la mejor información de la revista inglesa del mismo nombre, líder indiscutible en **Gran Bretaña** y una de las más prestigiosas del mundo. En PC PLUS dos tercios de sus 260 páginas están elaboradas en **España** y sólo se mantienen aquellos artículos originales que puedan ser de mayor interés para el lector español. Con cada número de la revista, PC PLUS regala un CD ROM con contenidos relacionados con los artículos y reportajes, además de versiones completas (no demostraciones) de los programas comerciales más populares.

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? What's Cool? Handbook Net Search Net Directory Software

Inter newts

La nueva entrega de la saga RIDGE RACER para PSX es el protagonista indiscutible.

servicom

SAMURAI SHODOWN 4

Charlotte, Jubei y TamTam regresan en este nuevo episodio.

Además hay dos luchadores nuevos, Kazuki y Sogetsu.

RAGE RACER (PSX)

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 X (SAT)

Podemos encontrar personajes de SF II y NIGHT-WARRIORS

También esta a punto de aparecer la versión PlayStation.

A ti también te cambiará la cara.











La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos; cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3
con los éxitos dance del momento.



www.sega-europe.com

MEGA DRIVE

SALON DE

II

VIÑETAS DE UN DIA EN BARCELONA



SUPER JUEGOS, habitual siempre en cualquier cita interesante que tenga que ver con los videojuegos, mando a dos de sus inep... digo valerosos miembros a cubrir la feria de Barcelona.

Este viaje, amén de para cononocer mejor ese paraíso para los amantes de la animación y los tebeos japoneses llamado **Barcelona**, ha sido esencial para descubrir una de las facetas más ocultas de la personalidad de **The Scope**: es un completo incompetente a la hora de manejar una cámara de fotos. Durante dos días estuvimos sacando instantáneas sin que el carrete capturará lo más mínimo, lo que explica el hecho de que en lugar de tener 36 estupendas fotos para mostrar en este reportaje, hayamos tenidos que pedirselas a dos aborígenes del lugar, **Antonio Hortal** y **The Eva** (sí, la misma que nos deleitó con sus asombrosos dibujos en la extinta MEGA SEGA). Pero vayamos paso a paso. Sábado, 12 de la mañana... **Nemesis** y **The Scope** se reunían en el Hotel Calderón de la Ciudad Condal con **Jordi Camp**, colaborador gratuito y admirador de la revista que se había ofrecido a ser nuestro guía a cambio de unos sobres de sopa de pollo y la promesa de no contar lo suyo con aquella contorsionista sudanesa. Era la hora H y el día D, y los tres se encontraron en el vestíbulo. Después de dejar los equipajes en una segunda habitación, ya que la primera sólo tenía una cama de matrimonio (por gentileza de María, nuestra secretaria), los tres partimos hacia el destino del viaje, **El Salon del Manga**. Segun **Jordi**, quedaba cerquita, así que decidimos ir andando. Frases como «ahora a la izquierda», «por aquí llegamos antes» y «detrás de esa manzana está» fueron proferidas por Don Jordi durante interminables minutos.



La gente de Manga Games revolucionó la feria al vender la *Nintendo 64* americana a un precio increíble, lo que dió a lugar a las inevitables escenas de histerismo.



Una instantánea para la historia. De izquierda a derecha: Antonio Hortal, Olga Medina, The Scope, The Eva, Nemesis, un simpático viandante del que desconocemos el nombre, y Jordi Camp (famosa estrella del cine porno yugoeslavo -protagonista de la inolvidable «Esclavo de tu clavo».

EL MANGA y el videojuego

MANGOTAKUS

La feria supuso un sueño dorado (y la ruina económica) para los incontables coleccionistas y seguidores del manga que llenaban la antigua estación de Francia: libros de ilustraciones, muñecos, tangas y lencería de fantasía.

Sólo cuando un chico nos dijo algo así como «allez enfants de la patrie» fue cuando decidimos meter a **Jordi** en el maletero y coger un taxi. Y llegamos al fin. En el *stand* de **SUPER JUEGOS** nos llevamos la grata sorpresa de compartir trabajo con **Eva** y **Gloria**, dos encantadoras chicas de **Ediciones B** de **Zeta Barcelona** que nos trataron a cuerpo de rey. Algo realmente admirable, si tenemos en cuenta que debían bregar al mismo tiempo con los seres más extraños de la creación (como los que preguntaban por la versión adulta de las Aventuras de Roberto Alcazar y Pedrín). Ante nosotros desfilaron una interminable galería de personajillos de todo tipo, de seres de ultratumba que, gracias a su afición al manga, daban rienda suelta a sus más ocultos instintos y se disfrazaban de lo que fuera: Son Goku, Vegeta, Ranma, Carlos Jesús. Al margen de nuestro impagable contacto con la plebe, la feria ofrecía mil posibilidades para los amantes de la animación japonesa, los mangas y los videojuegos. A unos precios increíblemente baratos (y más para los que veníamos de **Madrid**, donde para conseguir un libro de ilustraciones de Ranma 1/2 es necesario hipotecar la casa a plazo fijo durante doce años), se podían encontrar todo tipo de reproducciones a cualquier escala de los personajes de Dragon Ball. Son Goku fué el rey absoluto del *merchandising*. En cualquier *stand* podías encontrar muñecos, posters, tebeos, videojuegos, murales, CD´s de música, bragueros... la creación de **Akira Toriyama** se podía encontrar de las más diversas formas y precios. Pero como no sólo de Vegeta vive el hombre, la Feria también ofreció la posibilidad de adquirir cosas tan impresionantes como el libro de ilustraciones de **Kazushi Hagiwara** sobre Bastard!, el AKIRA CLUB de **Katsuhiro Otomo**, con cientos de imágenes de Kaneda, Tetsuo y cia, o incluso (ya dentro de los libros de ilustración nacional) lo último de **Toriyama**: un manual para aprender a dibujar mangas, donde el buen humor y la sabiduría del creador de Dr. Slump se hace patente en cada una de sus páginas. El ero-



Sergio Herrera (disfrazado de Mr.Satán) posando junto al Gigante Verde.



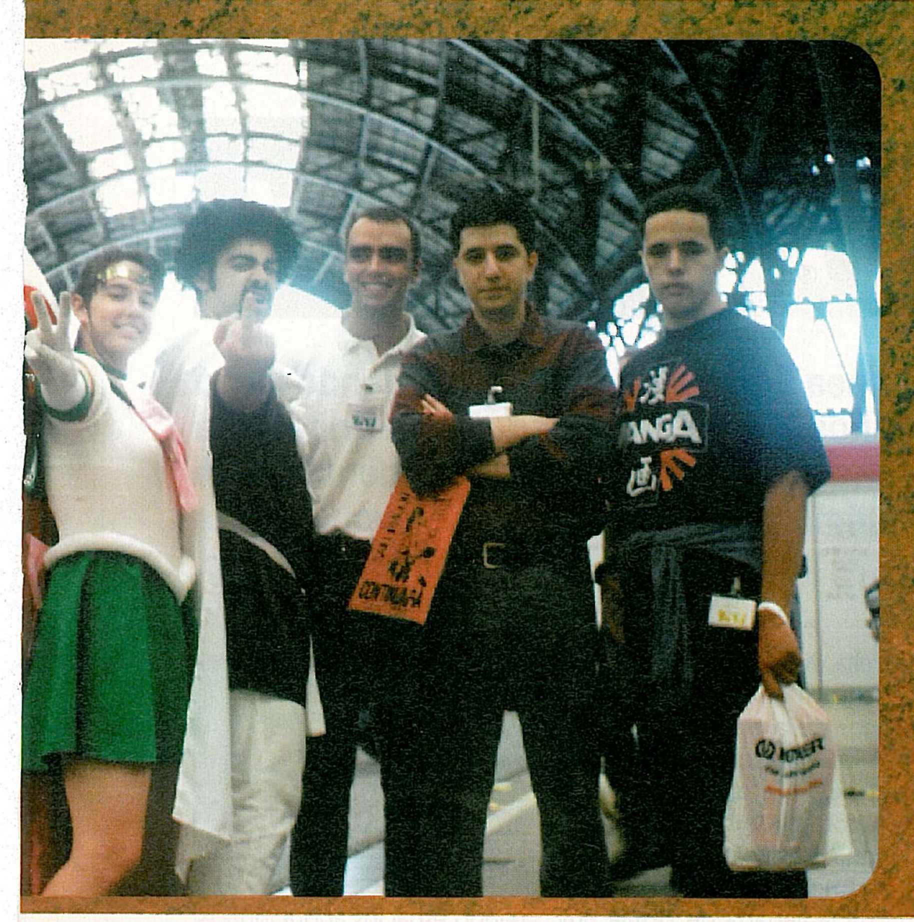

Los diversos stands de las tiendas de videojuegos se forraron a vender todo tipo de productos. Incluso The Scope pudo comprar nuevos títulos para su flamante Master System.

A pesar de todo el gentío logramos obtener la primera foto reconocida de un Sasquatch en estado salvaje. Antes de que se escabullera, pudimos hablar con él y descubrir su parentesco con Tomás, nuestro dire de arte.

tismo, tanto en su variante animada como dibujada, fue junto a Son Goku el otro gran protagonista de la feria. Podríamos citar como ejemplo el *stand* de **Glénat**, situado justo en frente del de SUPER JUEGOS, en el que la gente se agolpaba sin cesar en la parte dedicada a los cómics para adultos. O el de **Manga Vídeo**, donde se agotaban sin parar las copias de Dragon Pink, un divertidísimo OVA de tintes medievales bastante subido de tono que no dudamos en recomendároslo.

Pero no creáis, nosotros sólo lo adquirimos por motivos puramente profesionales (ejem, ejem). Los amantes de los videojuegos también tenían razones para estar contentos en la feria. El *stand* de **Manga Games**, a tope de curiosos viendo en acción el impresionante WAVE RACE 64 de ***Nintendo 64***, tenía cosas tan curiosas como el SONIC 3 japonés a precio de ganga, amén de las últimas novedades en ***Saturn*** y ***PlayStation***, con una atención especial a las conversiones de manga como MACH GO! GO! GO! o las adaptaciones de (una vez más) DRAGON BALL Z para 32 *bits*. Los más puristas podían optar además a conseguir esas bandas sonoras (tanto de videojuego como anime) tan difíciles de encontrar en situaciones normales. Desde los CD´s más inéditos de Ranma 1/2 y Yu Yu Hakusho hasta los imprescindibles Dracula Battle Perfect Collection (versiones *heavy* de las melodías más conocidas de Castlevania). Y es que con dinero, buena voluntad, y más dinero, uno podía hacer realidad sus sueños en esta vieja estación de tren por la que pululaban las criaturas más extrañas de la tierra, y en la que pudimos conocer en persona a uno de los más fieles colaboradores de **JAPANMANIA**, **Pol Roca**. Con un aspecto

闇の中の影なる者たち
1991年 JUMP NOVEL Vol.



Un nuevo ejemplo de que no nos asusta posar con los seres menos afortunados de la creación. En el centro de la imagen (entre The Eva y The Scope) podréis ver a Sergio Herrera, colaborador en algunas publicaciones del medio y experto practicante de la proctología con periquitos. Esto le ha supuesto bastantes denuncias por parte de la asociación «Salvar el cero de los pajarillos», por lo que asistió a la feria disfrazado de Mr. Satán. El problema es que acababan confundiéndole con Tom Jones.

más cercano a la versión Super Deformed de Gillian Seed (el de SNATCHER) que a un ser humano, **Pol** se paseó gabardina en ristre por toda la feria intentando ligar con todo lo que se movía. Incluso dicen que le echó los tejos a la reproducción de cartón de Son Goku que adornaba el *stand* de **Planeta-DeAgostini**.

En fin, autógrafos, fotos, revolcones con lectoras... toda una gozada de fin de semana que nos hizo darnos cuenta de que **SUPER JUEGOS** tiene un peso específico en esas santas tierras que jamás pensamos.

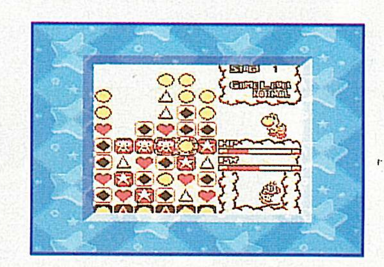
NEMESIS & THE SCOPE

GAME BOY® pocket

A la llamativa línea Special Edition que Nintendo lanzó hace ya algunos meses al mercado, se le unirá en la primera quincena de Noviembre la sorprendente Game Boy Pocket, la última y más revolucionaria evolución de la portátil de Nintendo.



La principal virtud de una consola portátil debe residir, precisamente, en la portabilidad de la misma. Que *Game Boy* siga manteniéndose entre las consolas favoritas de los usuarios, aún cuando los sistemas de 32 *bits* ya se han asentado entre nosotros, no es fruto de la casualidad. La posibilidad de llevar con nosotros las conversiones de los títulos estrella de las principales compañías u otros títulos carismáticos de la propia **Nintendo**, es un dulce que no amarga a nadie. Por eso, los amantes de la portátil de la compañía nipona estamos de enhorabuena (me incluyo entre ellos), ya que la llegada de ***Game Boy Pocket*** acentuará, aún más, la razón de ser de las consolas portátiles. Imaginad una ***Game Boy*** que ha visto reducido su tamaño en un 20% (eliminando espacios ahora innecesarios), o cuyo peso ha descendido de los 300 gramos del original a los escasos 127 de la nueva versión. Imaginad también una pantalla *LCD* cuya vi-



CARACTERISTICAS TECNICAS

CPU
- Procesador Z80A (modificado) de 8 *bits* de Zilog a 4.194304 Mhz. (cuenta con determinados códigos de instrucción que no aparecían inicialmente en el Z80 original).

MEMORIA
- RAM: 8KB (8192 bytes)
- Cartuchos ROM:
  256 Kbits (32 KBytes)
  512 Kbits (64 KBytes)
  1 Mbit (128 KBytes)
  2 Mbits (256 KBytes)
  4 Mbits (512 KBytes)
- VRAM:
  64 Kbits (8KBytes)

VIDEO Y SONIDO
- Pantalla de cristal líquido (LCD) no retroiluminada de 160x144 pixels
- 4 colores (representados como 4 escalas de gris)
- SPRITES disponibles:
  40 de 8x8 pixels ó
  40 de 8x16 pixels
- 4 canales de sonido

BATERIAS
- Game Boy:
  4 baterias AA de 1.5 V.
- Game Boy Pocket:
  2 baterias LR 03 de 1.5 V.
- Voltaje:
  Game Boy: 6V
  Game Boy Pocket: 3V



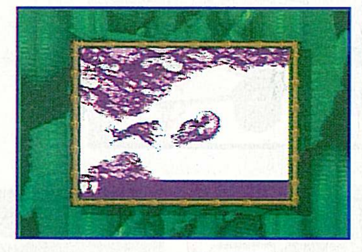


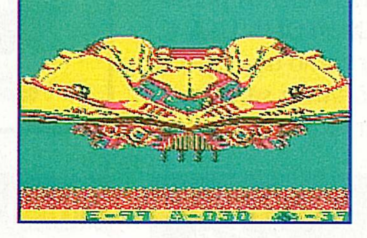
OS PRESENTAMOS EL NUEVO «LOOK» DE LA PORTATIL DE NINTENDO



	GB POCKET	GAMEBOY
Altura	12,70 cm.	15,24 cm.
Ancho	7,62 cm.	8,89 cm.
Fondo	2,54 cm.	3,17 cm.
Peso	127,50 grs.	300,40 grs.



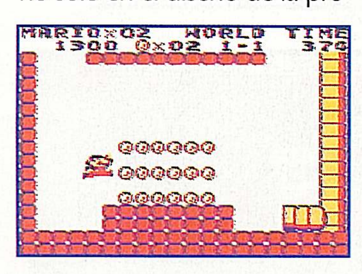


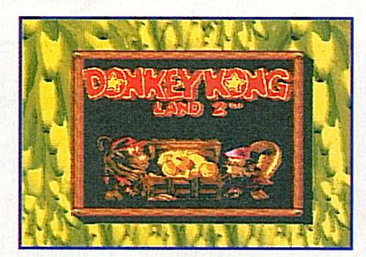


sibilidad es mucho mayor de lo acostumbrado. Pues bien, como podéis imaginar, todo esto, y mucho más, es lo que la nueva *Game Boy Pocket* nos ofrece. Y ya que hablamos de la pantalla *LCD*, os sorprenderá saber que el tono verdoso de ésta ha pasado a mejor vida, siendo sustituido por unos agradables tonos grises que nuestra vista sin duda agradecerá. Por supuesto, el paso del tiempo se ha notado, no sólo en el diseño de la propia consola (que cuenta con superficies curvadas, muy de moda últimamente en todo tipo de diseños), sinó también en la calidad de la pantalla de cristal líquido, en la que echaremos en falta (por fortuna) el rastro que suelen dejar los *scrolls* y *sprites* en este tipo de dispositivos. Todo lo demás, como podéis imaginar, es exactamente igual a la *Game Boy* original, con lo que, como es obvio, mantiene la total compatibilidad con todos los cartuchos disponibles en este sistema. Tanta innovación siempre suele llevar consigo un considerable aumento de precio (la tecnología se paga), pero según nos ha asegurado la propia **Nintendo**, el precio de *Game Boy Pocket* oscilará entre las 9.500 y las 10.500 pesetas, lo que no deja de ser una cifra muy baja para una consola de estas características.

Hasta la primera quincena del mes de noviembre no aparecerá *Game Boy Pocket*, la nueva maravilla de **Nintendo**. Sin duda el mejor aperitivo ante la esperada llegada de ***Nintendo 64***, cuyo lanzamiento se ha confirmado para el día 1 de Marzo del venidero año 97. Los próximos meses serán muy movidos.

J. C. MAYERICK

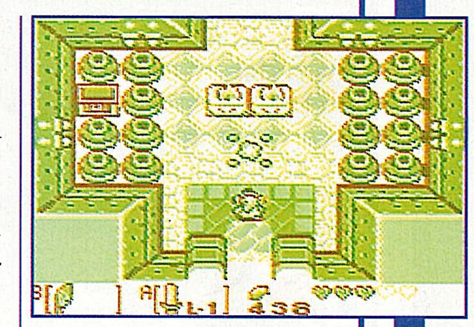




TOP 7 NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA
1993 • Action RPG

La mejor aventura es, a la vez, el mejor juego para *Game Boy*. Imprescindible.



DONKEY K. LAND 2
1996 • Plataformas

KIRBY'S DREAM LAND
1995 • Plataformas

DONKEY K. LAND
1995 • Plataformas

SUPER MARIOLAND
1989 • Plataformas

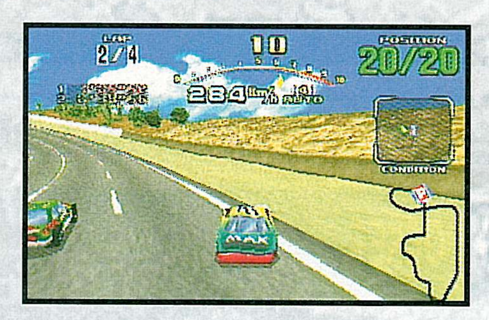
KIRBY'S BLOCK-BALL
1995 • Arcade

METROID II
1991 • Plataformas

SUPER NUEVO

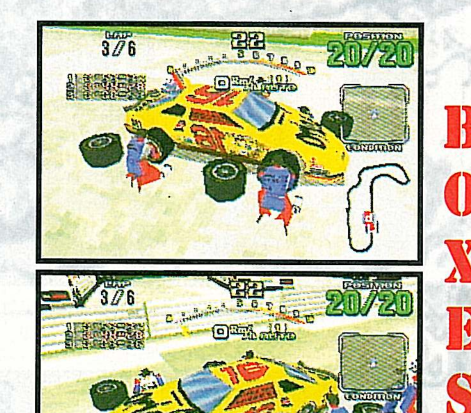
DESERT CITY


El entorno gráfico del juego ha sido mejorado.





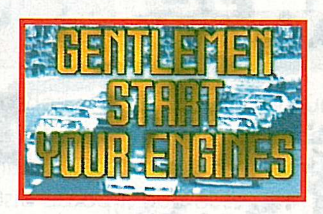
No voy a caer en el error de realizar un nuevo ataque al DAYTONA USA que hace ya un año que desembarcó en nuestra piel de toro. Porque, a pesar de quedarse a gran distancia de la fabulosa recreativa del mismo nombre, contaba con un entorno de opciones y elementos jugables que nos hicieron recomendarlo como compra ineludible en el, por aquel entonces, limitado catálogo de juegos de ***Sega Saturn***. Muchos pensaréis que este nuevo **DAYTONA USA C. E.** se puede considerar como una especie de *remix*, como se hiciera en su día con VIRTUA FIGHTER. Sin embargo, lo que podéis encontrar en este juego es lo que su título nos dice. CIRCUIT EDITION, es decir, estamos ante un nuevo DAYTONA con las incorporaciones de 3 nuevos circuitos. Lógicamente, y como no podía ser de otra manera, el *engine 3D* y todo el apartado gráfico en general, han sido mejorados. Os recomiendo que antes de poner este juego en vuestra consola, os juguéis antes una partidita al primer DAYTONA, será ahí cuando percibiréis las diferencias entre ambos juegos, que son más de las que a simple vista pudiera parecer. Los nuevos circuitos están infinitamente mejor resueltos que los antiguos,



BOXES

DAYTONA C. E.

SEGA SATURN

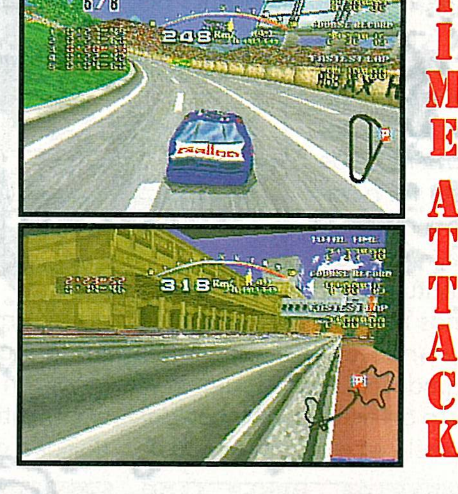




DINOSAUR CANYON


El diseño de los nuevos coches es excepcional.



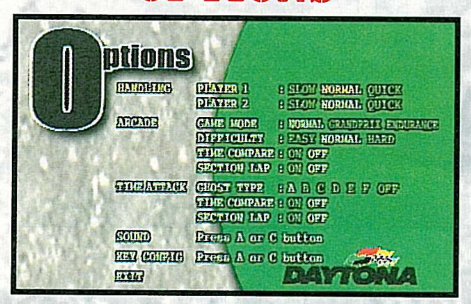


TIME ATTACK





OPTIONS



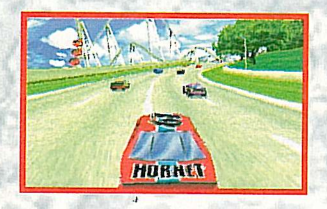


quizá porque los primeros casi se han volcado del primer DAYTONA o porque éstos se han concebido con nuevos métodos amparados por la experiencia de más de un año trabajando con este soporte. Personalmente, más que los nuevos circuitos, con lo que he disfrutado como un enano es con los nuevos coches, todos ellos con comportamientos diferentes que te obligan a «cambiar el chip» y reciclar las conductas de conducción según el vehículo elegido. Lo que tenemos es una *beta*, por lo que os sugiero que antes de crearos una opinión, os esperéis a que juzguemos la versión final, con todos los pros y los contras que descubra-

NATIONAL PARK SPEED



La dificultad ha aumentado considerablemente.

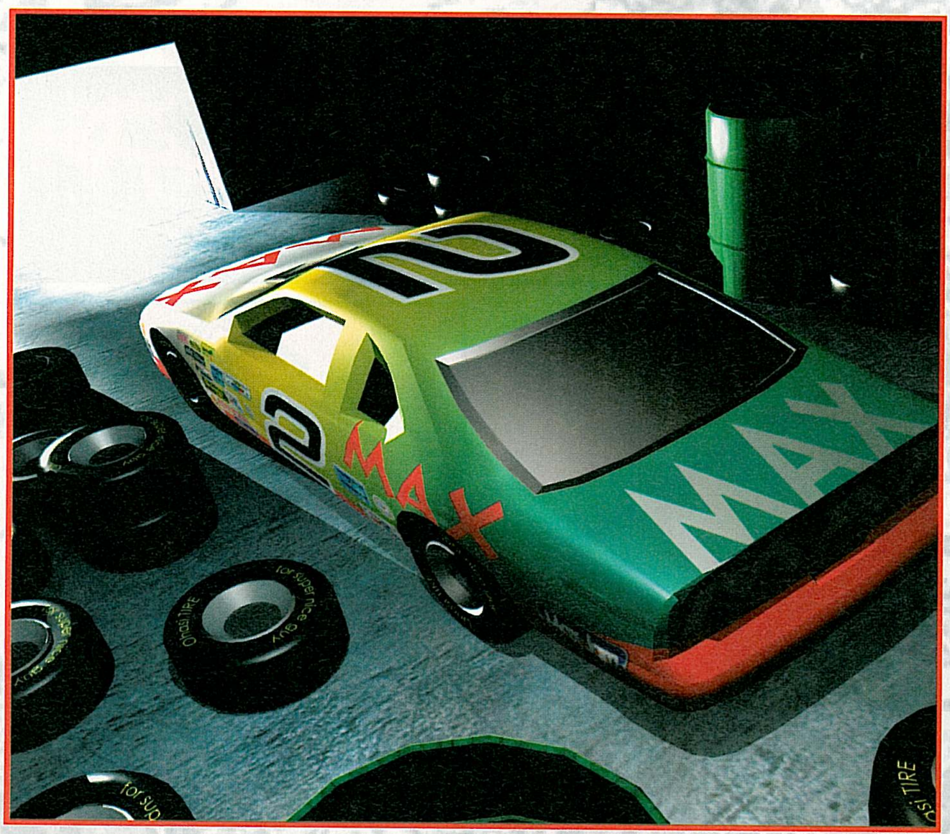












SEASIDE STREET GALAXY



El comportamiento de los coches es muy variado.



DOS JUGADORES





mos. Lo que sí que os puedo asegurar es que el juego promete. Promete porque, aunque no llegue a la calidad y suavidad de SEGA RALLY, los genios de **AM2** han recuperado los elementos más sobresalientes en cuanto a opciones del primer DAYTONA y los han conjugado con los de SEGA RALLY, con lo que con total seguridad nos encontraremos con el juego más completo en este aspecto que jamás haya aparecido en cualquier soporte de entretenimiento. Además, nada más ver el diseño de los menús, el cuidado que se ha puesto en el «manejo a la carta» de las modalidades de juego, no tendréis ninguna duda en que los programadores han dedicado a este juego el tiempo que, presumiblemente, no pudieron disponer por la precipitada salida al mercado del primer DAYTONA USA. En resumen, una prometedora propuesta para estas navidades que los amantes de los juegos con interminables opciones de juego, sabrán apreciar como se merece.

THE SCOPE

THREE SEVEN SPEEDWAY



Los nuevos circuitos son más atractivos que los antiguos.







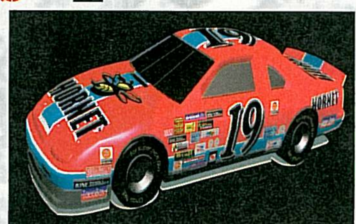


COCHES ■ COCHES ■ COCHES



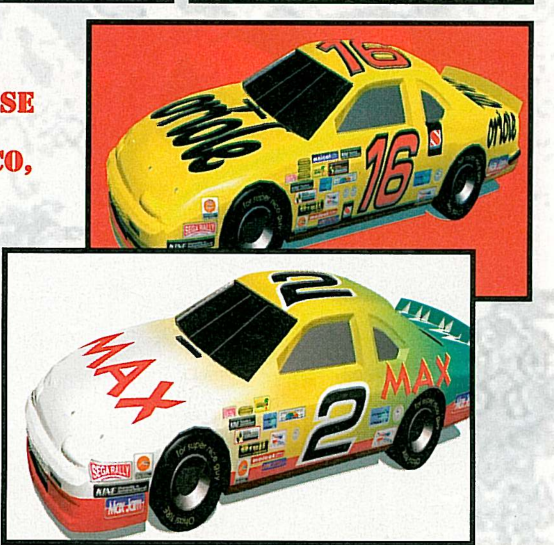






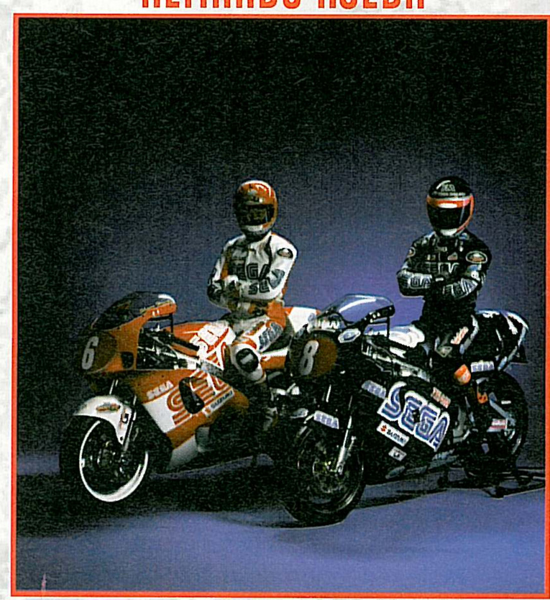


CADA COCHE HA SIDO DISEÑADO CON UN GRAN DETALLE, Y ADEMAS TODOS SE DIFERENCIAN POR SU COMPORTAMIENTO DINAMICO, QUE NOS OBLIGARA A MODIFICAR NUESTRAS TRAZADAS Y LOS RIESGOS QUE NOS TOMEMOS A LA HORA DE NEGOCIAR CADA CURVA. 8 VEHICULOS CON CARACTERISTICAS PARTICULARES Y SORPRENDENTES.



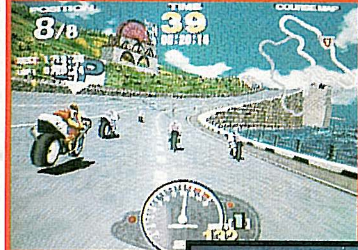


«KEMANDO RUEDA»



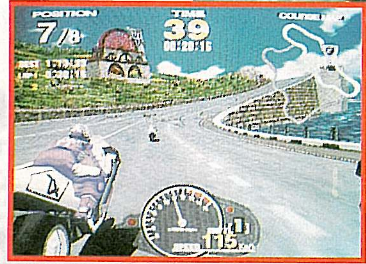
MANXTT es uno de los juegos más esperados del momento. Aquí te presentamos las primeras





pantallas de la versión *Saturn* que esperamos que esté finalizada y dispuesta para la venta para las primeros semanas del año que viene. Una maravilla visual que





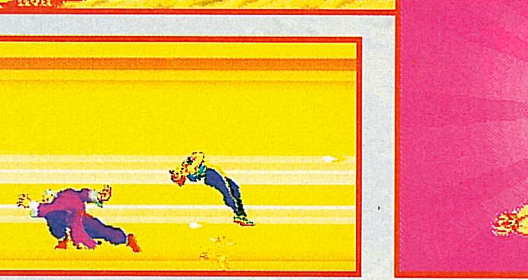
todos los amantes del «afile de estriberas» degustarán con fruición.

NUEVO SUPER









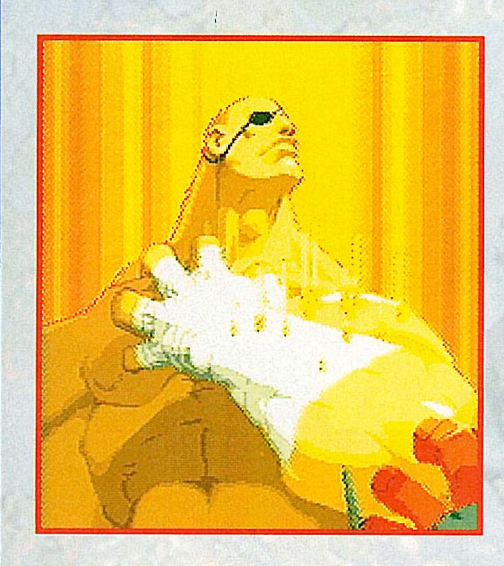


La chulería de Ken no conoce límites. Esta simpática pose así nos lo demuestra.



STREET FIGHTER ALPHA 2

Cuando todo parecía indicar que el destino de ***Super Nintendo*** estaba ya sellado, la noticia de que **Capcom** estaba versionando **STREET FIGHTER ALPHA 2** cayó como un bombazo, sobre todo entre los usuarios de los 16 *bits* de **Nintendo,** que estas Navidades podrán codearse con los propietarios de ***Saturn*** y ***PlayStation*** a la hora de disfrutar con el último episodio de la saga de lucha por excelencia. Aunque en un principio, y como ya adelantamos en pasados números de **JAPANMANIA**, el juego iba a descansar en una placa de 48 megas, **Capcom** y **Nintendo** se han decidido por un cartucho de 32. A pesar de esta considerable reducción de memoria, **Capcom** ha logrado incluir en esta versión de ***Super Nintendo,*** y contra todo pronóstico, todos los luchadores y escenarios de la recreativa original, sacrificando tan solo unos cuantos *frames* de animación, y algunas de las opciones que podemos encontrar en las entregas para 32 *bits*, como el modo *Training* o el *Survival* de ***Saturn.*** A pesar de que la copia que nos ha suministrado la gente de **Nintendo** para esta exhaustiva preview se puede considerar todavía una *beta*, se aprecian en el

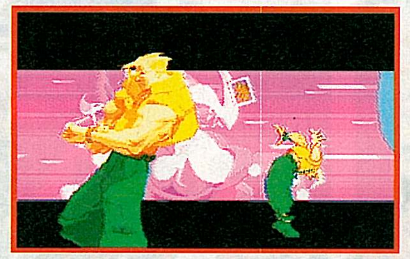


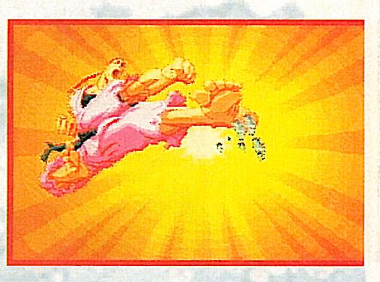
CUSTOM COMBOS



La auténtica novedad de esta entrega con respecto al primer ALPHA. Con dos patadas y un puño (o vicevers) podrás iniciar la más demoledora serie de golpes que puedes imaginar.



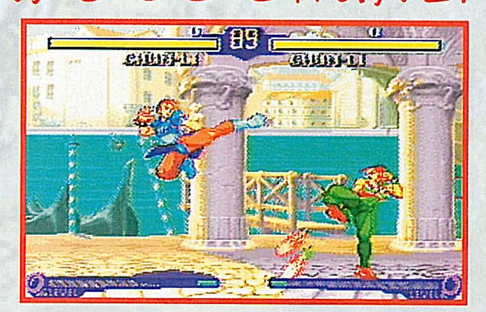







LAS DOS CARAS DE CHUNLI





Aunque nos ha sido imposible encontrar por ahora en la beta a Shin Gouki y Evil Ryu, sí hemos hallado el truco para escoger la versión SUPER STREET FIGHTER TURBO de Chun-Li, en la que cambia de traje y movimientos.



En la imagen, Gen practica en el cuerpo de Rolento su famoso golpe de «La Mano Temblorosa».

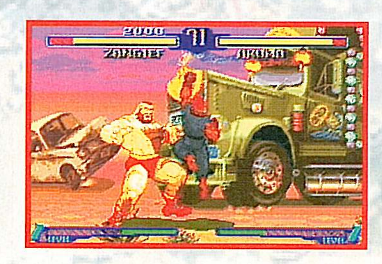


Ejecuta un Custom Combo hasta sus últimas consecuencias y asistirás a un explosivo final de combate.



En primicia, aquí tenéis la imagen del Alpha Counter secreto de Zangief, el «Cógelo y Píntalo de Verde».

juego otros indicios de los esfuerzos de **Capcom** por ahorrar memoria, como comprimir la música de la misma manera que lo hicieran con SUPER STREET FIGHTER II. Esto se traduce en una mínima espera al principio de cada combate. Y es que todo esfuerzo es poco para ofrecer a los usuarios de ***SNES*** el más completo y jugable de los STREET FIGHTER de cuantos han aparecido en la consola de **Nintendo**. Todo lo que ha hecho grande a esta recreativa permanece intacto en esta magnífica versión de 16 *bits*. *Super Combos, Custom Combos, Alpha Counters* y todo el completo arsenal de movimientos de Ryu, Ken y compañía están presentes a lo largo del juego junto a una ju-



Akuma arreglándole el mentón a Zangief con un potente pellizco flamígero.







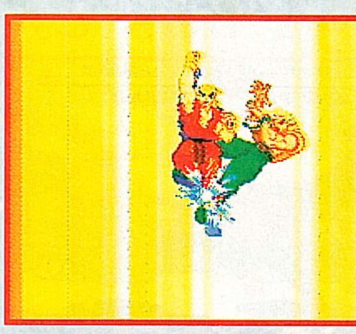




OPCIONES



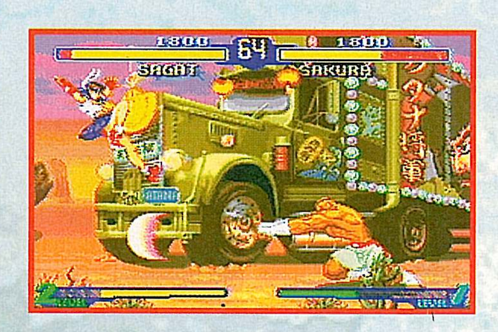
Aunque se echa en falta el modo Training, todas las demás opciones han sido trasladadas desde 32 bits.

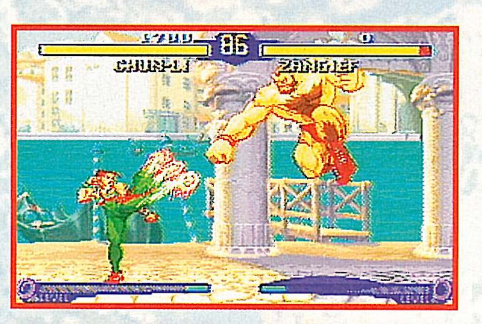










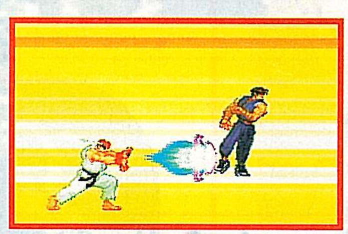






gabilidad digna de las mejores producciones *Made By* **Capcom**. Y es que desde el más «pringao» y novato de los jugadores hasta el chulín de los salones recreativos no podrán resistirse a este pedazo de juego con mayúsculas que nos viene a demostrar de nuevo que no hay malas máquinas, sino mentecatos produciendo malos juegos para 16 *bits*. Con un poco de suerte, el mes que viene tendremos ya entre nosotros la versión final de **ALPHA 2** y podremos contaros todos los secretos que encierra este preciado cartucho que nos hará recordar nuestros ya viejos tiempos junto al primer STREET FIGHTER II.

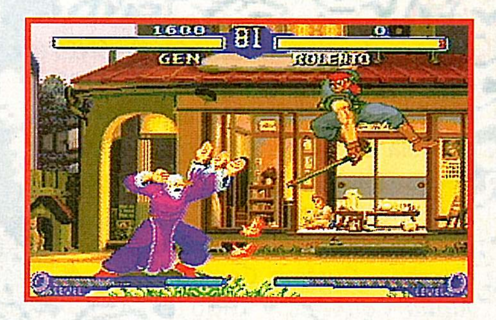
NEMESIS & DOC



En la imagen de la derecha podréis corroborar que hay 18 personajes para elegir (más los ocultos).

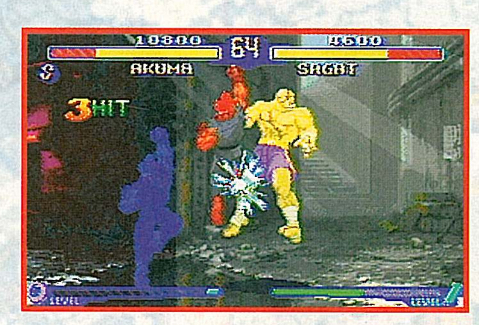








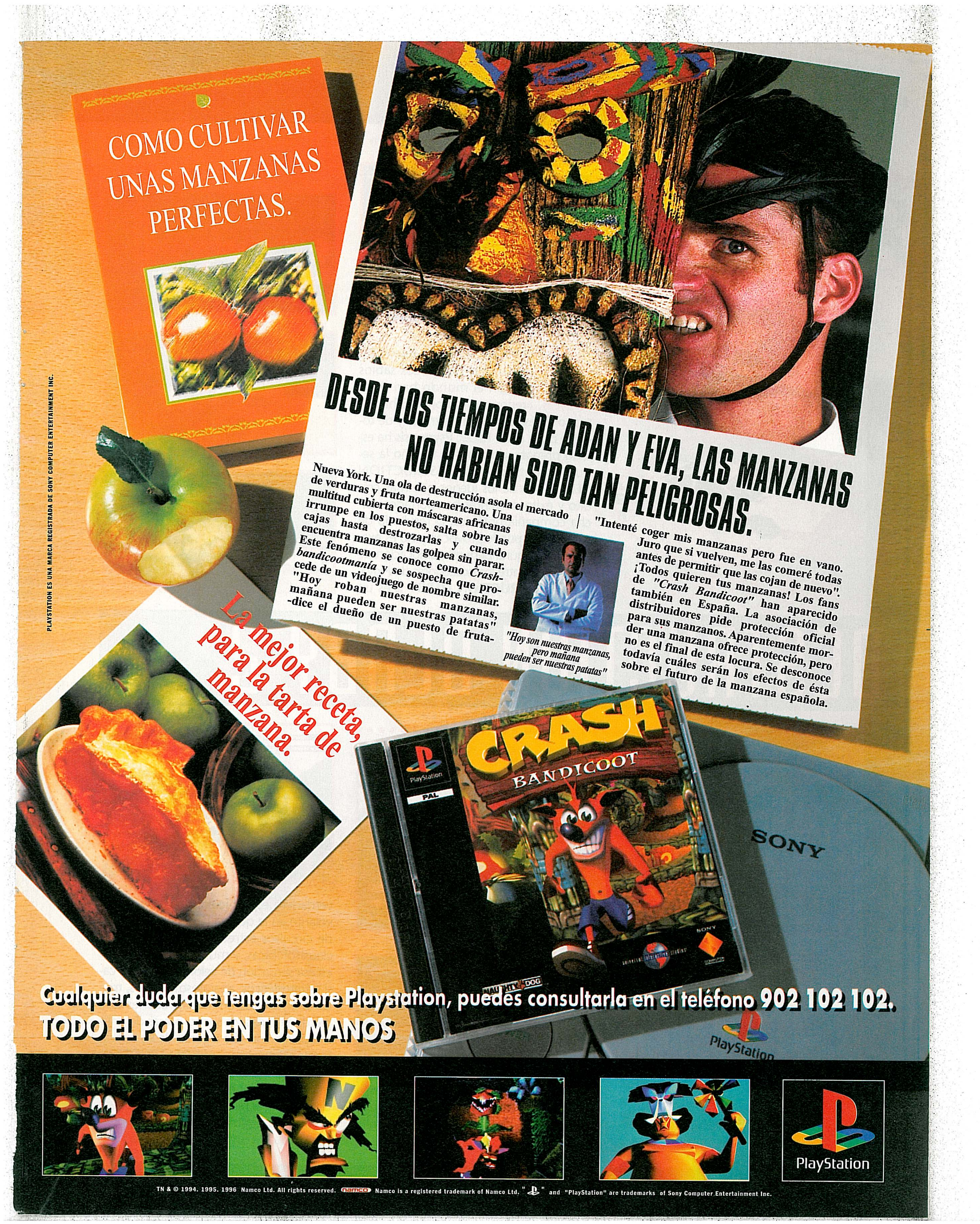
La travesía es larga, amigos, pero como decía el apóstol: «con pan, ajo y vino se hace mejor el camino».



Los gemelos Akuma (uno de ellos pintado de azul) le dan lo suyo al gigantesco Sagat y su cicatriz.



Curiosamente Sodom ha visto sustituido su nombre en la versión americana por el de Katana.


COMO CULTIVAR UNAS MANZANAS PERFECTAS.
DESDE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.
Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash-bandicootmanía* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta- "Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de *"Crash Bandicoot"* han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.
"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"
La mejor receta, para la tarta de manzana.
CRASH BANDICOOT
PlayStation
PAL
SONY
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
TN & © 1994. 1995. 1996 Namco Ltd. All rights reserved. namco Namco is a registered trademark of Namco Ltd. "" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SUPER NUEVO





COCHES

INTRO







Como dijo el insigne **Paco Clavel**, uno de los pocos sabios que en el mundo han sido: «renovarse o morir». Echando mano de esa sabiduría milenaria y de todo su buen saber hacer, **Psygnosis** ha estado preparando durante un año la segunda entrega de DESTRUCTION DERBY, uno de los juegos que más crédito y éxito de ventas ha aportado a dicha compañía británica. El resultado de sus trabajos puede provocar, y no es exageración, alguna pequeña dislocación de mandíbula entre los poseedores de ***PlayStation***. **DETRUCTION DERBY 2** es un verdadero espectáculo, una salvajada al volante en la que ya nadie podrá hablar de circuitos estrechos, de sensaciones claustrofóbicas, y mucho menos de una escasa sensación de velocidad. Vuelos casi estratosféricos, aparatosos vuelcos, motores envueltos en llamas, coches que pierden ruedas y otras sorpresas del mismo pelaje, son sólo algunas de las nuevas formas de vivir y sentir **DESTRUCTION DERBY 2**. Pero para haceros una idea más exacta deberéis añadir los nuevos circuitos (siete recorridos y cuatro *bowls* o escenarios circulares), con desniveles, pendientes, curvas peraltadas, rampas

DESTRUCTION DERBY 2

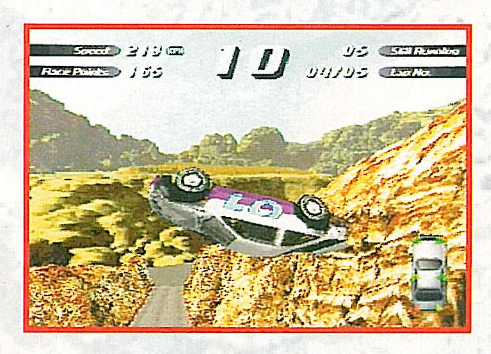


BOWLS









EN ESTA OCASION, LOS TEMIBLES «BOWLS» (O ESCENARIOS CIRCULARES) SON NADA MENOS QUE CUATRO. LA PRINCIPAL NOVEDAD QUE ENCONTRAREIS EN ELLOS ES LA PRESENCIA DE DESNIVEL EN FORMA DE SOCAVONES O MONTICULOS EN EL MISMO CENTRO DEL COSO.

A ti también te cambiará la cara.











La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos; cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3
con los éxitos dance del momento.



www.sega-europe.com

MEGA DRIVE

SALON DEL MANGA II

VIÑETAS DE UN DIA EN BARCELONA



SUPER JUEGOS, habitual siempre en cualquier cita interesante que tenga que ver con los videojuegos, mando a dos de sus inep... digo valerosos miembros a cubrir la feria de Barcelona.

Este viaje, amén de para cononocer mejor ese paraíso para los amantes de la animación y los tebeos japoneses llamado **Barcelona**, ha sido esencial para descubrir una de las facetas más ocultas de la personalidad de **The Scope**: es un completo incompetente a la hora de manejar una cámara de fotos. Durante dos días estuvimos sacando instantáneas sin que el carrete capturará lo más mínimo, lo que explica el hecho de que en lugar de tener 36 estupendas fotos para mostrar en este reportaje, hayamos tenidos que pedírselas a dos aborígenes del lugar, **Antonio Hortal** y **The Eva** (sí, la misma que nos deleitó con sus asombrosos dibujos en la extinta MEGA SEGA). Pero vayamos paso a paso. Sábado, 12 de la mañana... **Nemesis** y **The Scope** se reunían en el Hotel Calderón de la Ciudad Condal con **Jordi Camp**, colaborador gratuito y admirador de la revista que se había ofrecido a ser nuestro guía a cambio de unos sobres de sopa de pollo y la promesa de no contar lo suyo con aquella contorsionista sudanesa. Era la hora H y el día D, y los tres se encontraron en el vestíbulo. Después de dejar los equipajes en una segunda habitación, ya que la primera sólo tenía una cama de matrimonio (por gentileza de María, nuestra secretaria), los tres partimos hacia el destino del viaje, **El Salon del Manga**. Segun **Jordi**, quedaba cerquita, así que decidimos ir andando. Frases como «ahora a la izquierda», «por aquí llegamos antes» y «detrás de esa manzana está» fueron proferidas por Don Jordi durante interminables minutos.



La gente de Manga Games revolucionó la feria al vender la *Nintendo 64* americana a un precio increíble, lo que dió a lugar a las inevitables escenas de histerismo.



Una instantánea para la historia. De izquierda a derecha: Antonio Hortal, Olga Medina, The Scope, The Eva, Nemesis, un simpático viandante del que desconocemos el nombre, y Jordi Camp (famosa estrella del cine porno yugoeslavo -protagonista de la inolvidable «Esclavo de tu clavo».

EL MANGA y el videojuego

MANGOTAKUS

La feria supuso un sueño dorado (y la ruina económica) para los incontables coleccionistas y seguidores del manga que llenaban la antigua estación de Francia: libros de ilustraciones, muñecos, tangas y lencería de fantasía.

Sólo cuando un chico nos dijo algo así como «allez enfants de la patrie» fue cuando decidimos meter a **Jordi** en el maletero y coger un taxi. Y llegamos al fin. En el *stand* de **SUPER JUEGOS** nos llevamos la grata sorpresa de compartir trabajo con **Eva** y **Gloria**, dos encantadoras chicas de **Ediciones B** de **Zeta Barcelona** que nos trataron a cuerpo de rey. Algo realmente admirable, si tenemos en cuenta que debían bregar al mismo tiempo con los seres más extraños de la creación (como los que preguntaban por la versión adulta de las Aventuras de Roberto Alcazar y Pedrín). Ante nosotros desfilaron una interminable galería de personajillos de todo tipo, de seres de ultratumba que, gracias a su afición al manga, daban rienda suelta a sus más ocultos instintos y se disfrazaban de lo que fuera: Son Goku, Vegeta, Ranma, Carlos Jesús. Al margen de nuestro impagable contacto con la plebe, la feria ofrecía mil posibilidades para los amantes de la animación japonesa, los mangas y los videojuegos. A unos precios increíblemente baratos (y más para los que veníamos de **Madrid**, donde para conseguir un libro de ilustraciones de Ranma 1/2 es necesario hipotecar la casa a plazo fijo durante doce años), se podían encontrar todo tipo de reproducciones a cualquier escala de los personajes de Dragon Ball. Son Goku fué el rey absoluto del *merchandising*. En cualquier *stand* podías encontrar muñecos, posters, tebeos, videojuegos, murales, CD´s de música, bragueros... la creación de **Akira Toriyama** se podía encontrar de las más diversas formas y precios. Pero como no sólo de Vegeta vive el hombre, la Feria también ofreció la posibilidad de adquirir cosas tan impresionantes como el libro de ilustraciones de **Kazushi Hagiwara** sobre Bastard!, el AKIRA CLUB de **Katsuhiro Otomo**, con cientos de imágenes de Kaneda, Tetsuo y cia, o incluso (ya dentro de los libros de ilustración nacional) lo último de **Toriyama**: un manual para aprender a dibujar mangas, donde el buen humor y la sabiduría del creador de Dr. Slump se hace patente en cada una de sus páginas. El ero-



Sergio Herrera (disfrazado de Mr.Satán) posando junto al Gigante Verde.





Los diversos stands de las tiendas de videojuegos se forraron a vender todo tipo de productos. Incluso The Scope pudo comprar nuevos títulos para su flamante Master System.

A pesar de todo el gentío logramos obtener la primera foto reconocida de un Sasquatch en estado salvaje. Antes de que se escabullera, pudimos hablar con él y descubrir su parentesco con Tomás, nuestro dire de arte.

tismo, tanto en su variante animada como dibujada, fue junto a Son Goku el otro gran protagonista de la feria. Podríamos citar como ejemplo el *stand* de **Glénat**, situado justo en frente del de SUPER JUEGOS, en el que la gente se agolpaba sin cesar en la parte dedicada a los cómics para adultos. O el de **Manga Vídeo**, donde se agotaban sin parar las copias de Dragon Pink, un divertidísimo OVA de tintes medievales bastante subido de tono que no dudamos en recomendároslo.

Pero no creáis, nosotros sólo lo adquirimos por motivos puramente profesionales (ejem, ejem). Los amantes de los videojuegos también tenían razones para estar contentos en la feria. El *stand* de **Manga Games**, a tope de curiosos viendo en acción el impresionante WAVE RACE 64 de ***Nintendo 64***, tenía cosas tan curiosas como el SONIC 3 japonés a precio de ganga, amén de las últimas novedades en ***Saturn*** y ***PlayStation***, con una atención especial a las conversiones de manga como MACH GO! GO! GO! o las adaptaciones de (una vez más) DRAGON BALL Z para 32 *bits*. Los más puristas podían optar además a conseguir esas bandas sonoras (tanto de videojuego como anime) tan difíciles de encontrar en situaciones normales. Desde los CD´s más inéditos de Ranma 1/2 y Yu Yu Hakusho hasta los imprescindibles Dracula Battle Perfect Collection (versiónes *heavy* de las melodías más conocidas de Castlevania). Y es que con dinero, buena voluntad, y más dinero, uno podía hacer realidad sus sueños en esta vieja estación de tren por la que pululaban las criaturas más extrañas de la tierra, y en la que pudimos conocer en persona a uno de los más fieles colaboradores de **JAPAN-MANIA**, **Pol Roca**. Con un aspecto



AEROPUERTO



ESCUELA



Pagando el dinero que Kunky nos pide en el aeropuerto, podremos movernos por los distintos mapeados del juego que hayamos superado con anterioridad.

KLUBBA'S KIOSK



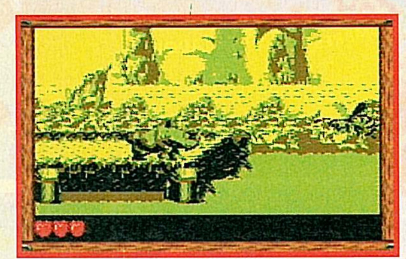
El Kiosko de Klubba no es más que la entrada a un mundo secreto al que sólo accederemos al acabar el juego.

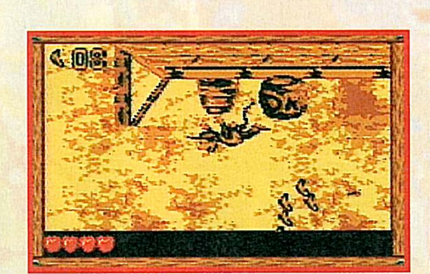
La escuela es, con toda seguridad, una de las partes más importantes del juego. Pagando el precio justo, podremos grabar la partida en la pila del juego.

DONKEY KONG LAND 2

Aunque los lanzamientos para ***Game Boy*** siguen siendo muchos y muy buenos, un juego como **DONKEY KONG LAND 2** siempre estará obligado a encaramarse al primer puesto de todo *top* que se precie de serlo. Eso sí, todo hay que decirlo, **Rare** puso el listón demasiado alto con la primera adaptación del ya clásico juego de la compañía británica. El caso es que, aunque parezca increíble, es muy posible que esta segunda parte supere con mucho al anterior DKL, en una nueva demostración del «más difícil todavía» al que ya nos tiene tan acostumbrados, desde tiempos remotos, la compañía de los hermanos **Stamper**.

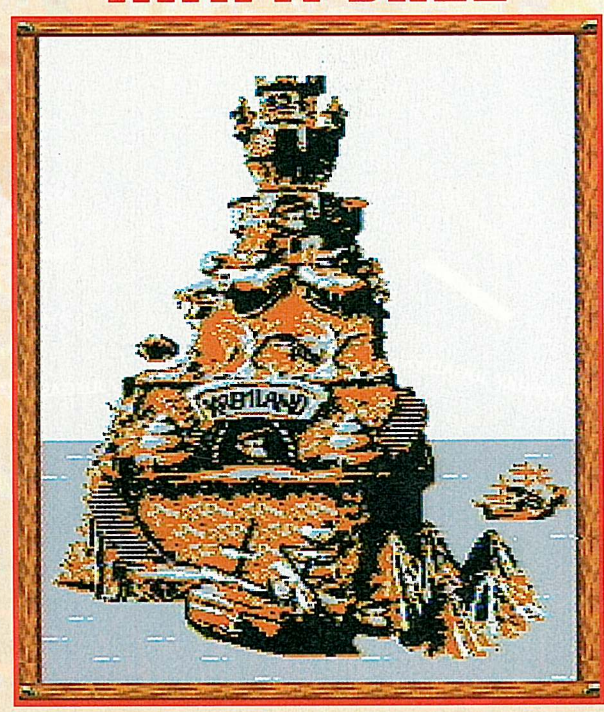
En fin, os evitaremos el sufrimiento de la espera (hasta finales de este mes de Noviembre no aparecerá) y os contaremos muy por encima lo que, a modo de privilegio, hemos podido jugar de esta maravilla portátil. Os diremos, por ejemplo, que las animaciones de cada uno de los seres que aparecen en el juego (incluyendo a los personajes protagonistas) son de lo mejorcito que encontraréis en ***Game Boy***, gracias sobre todo a los cada vez más impresionantes sistemas de compresión



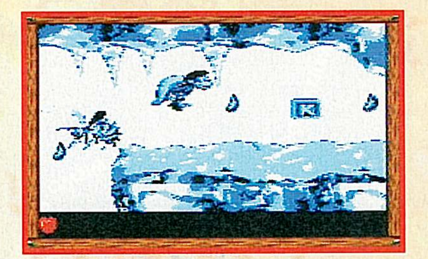


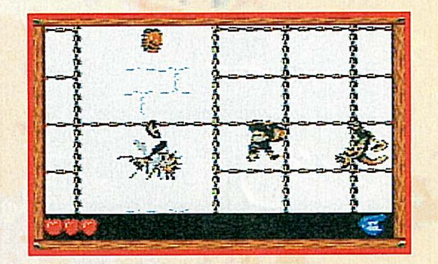


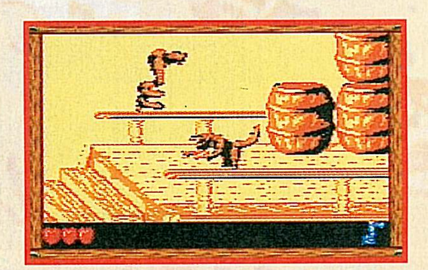
MAPA DKL2



Seis niveles más un mundo secreto componen el mapeado de este DONKEY KONG LAND 2.













HASTA AHORA LOS JUEGOS DE FUTBOL EXIGIAN TU ATENCION.

EL SIMULADOR DE FUTBOL MAS REAL Y COMPLETO JAMAS DESARROLLADO PARA UNA VIDEOCONSOLA

48 SELECCIONES DE TODO EL MUNDO CON SUS UNIFORMES OFICIALES

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR TU EQUIPO CON LOS NOMBRES DE TUS JUGADORES FAVORITOS

HASTA 4 JUGADORES SIMULTANEOS PUEDEN JUGAR EL MISMO PARTIDO

NO HAY JUGADAS PREDETERMINADAS, EL PARTIDO LO JUEGAS TU

AHORA, POR FIN HAY UNO QUE EXIGE TU SUDOR.

Tensa los músculos. Revisa el cordón de las botas. Eres titular y debutas en el mejor estadio de primera división. Es de noche y llueve. El campo tiene charcos y los focos del estadio proyectan tu sombra cuádruple sobre el terreno de juego. Suena el silbato. Santíguate. Hoy es tu día.

www.sega-europe.com

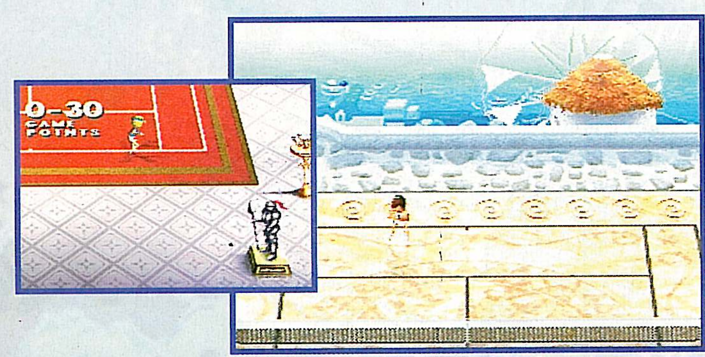
SUPER NUEVO



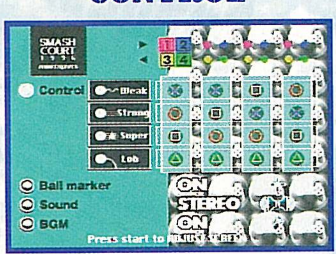
La originalidad de los escenarios es el punto más destacado de todo el juego.







CONTROL



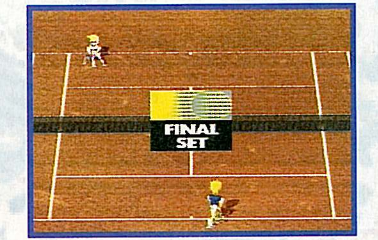
JUGADORES





SMASH COURT







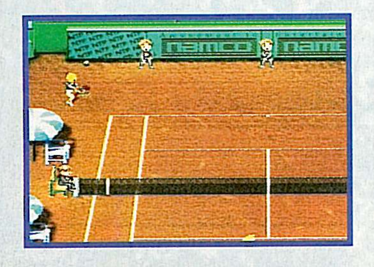


Con SMASH TENNIS, para ***Super Nintendo***, **Namco** consiguió hacer sombra al mítico SUPER TENNIS. Ahora, la segunda parte, con el título de **SMASH COURT**, da el salto hasta ***PlayStation*** con la esperanza de lograr el mismo éxito que su antecesor. Para ello se recupera la fórmula original consistente en utilizar una variada gama de escenarios para disputar partidos de tenis. Así, es posible participar en un encuentro dentro de un castillo, o sudar en una paradisíaca playa al borde del mar. Los escenarios son interactivos, utilizando una gran variedad de elementos de los que se desprenden grandes dosis de sentido del humor. También se conserva el sencillo diseño de los jugadores, aunque en esta ocasión han sido utilizados gráficos renderizados. La gran variedad de melodías, perfectamente adaptada a cada una de las canchas, pone la guinda en una versión que, recogiendo los principales elementos del cartucho original, adapta el aspecto gráfico a las mayores posibilidades de la nueva generación de soportes. Además, este juego no llega sólo, ya que se espera para fechas muy próximas la aparición de varios simuladores del deporte de la raqueta del calibre de PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS o DAVIS CUP.

CHIP & CE







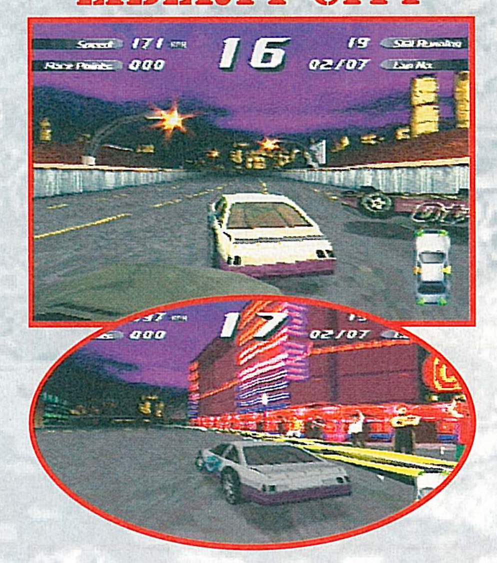




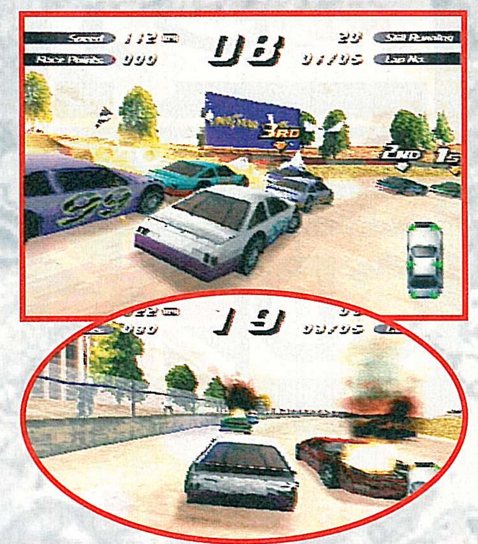
El arte del punto de Cruz.
NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONDUCEN A LA MISERIA DEL KUNG FU.
Hong Kong. Lee Hong, el mundialmente famoso maestro de la escuela de Wu Xuan, en graves problemas financieros.
Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desaliñada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas, Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer contra mis alumnos. Utilizan nuevas técnicas de lucha y siempre me derrotan en el tatami. Son invencibles. Si las cosas no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.
¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu.?
Maestro de Kung-Fu. Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".
TEKKEN2™
PlayStation
PAL
namco
SONY
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
TN & © 1994. 1995. 1996 Namco Ltd. All rights reserved. namco Namco is a registered trademark of Namco Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



LIBERTY CITY



MOTORPLEX





ma mecánica y los mismos modos de juego aunque con nuevos sistemas de puntuación y con una opción, en algunos de sus circuitos, para reparar el vehículo durante la carrera. Con estos elementos y toda la velocidad que podáis imaginar, este juego, que de momento está en proceso de programación, cubre todas las expectativas de los enamorados al género. En próximos número de **SUPER JUEGOS** tendréis un completa *review* de este sensacional lanzamiento de **Psygnosis** que se convertirá en una de las estrellas de la próxima Navidad.

DE LUCAR



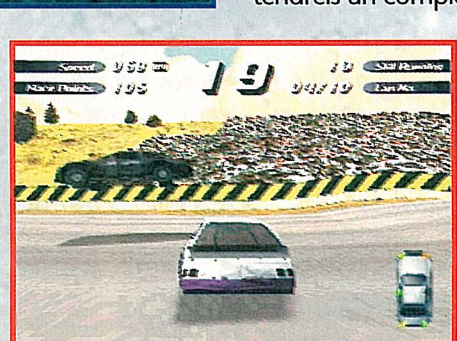


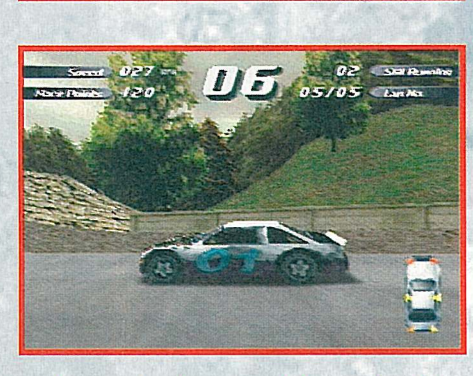
DD2 es mucho más rápido, emocionante y salvaje que la primera entrega.





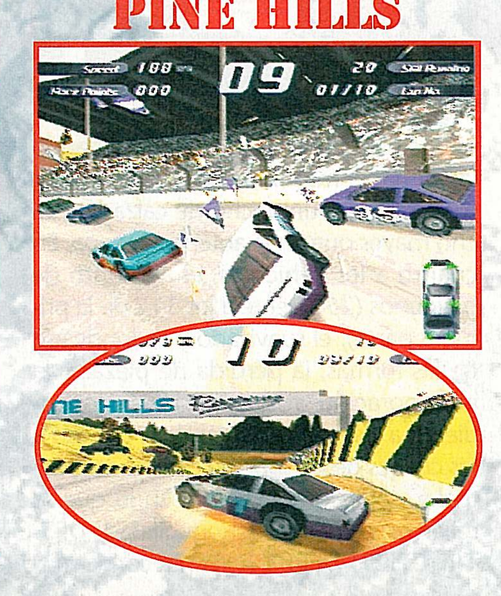






Las malas lenguas del mundo del videojuego aseguran que DD2 está basado en la forma de pilotar de nuestra responsable de publicidad. No es cierto, falta la tapicería de topos.

PINE HILLS

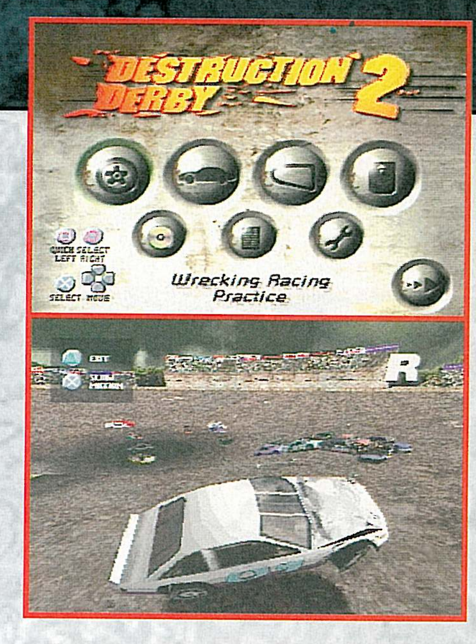


SCA

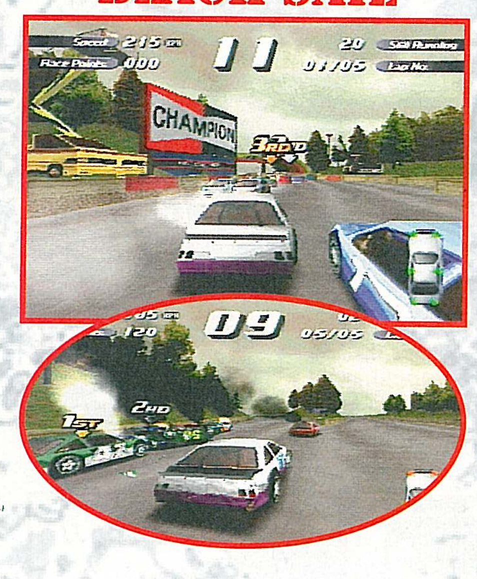




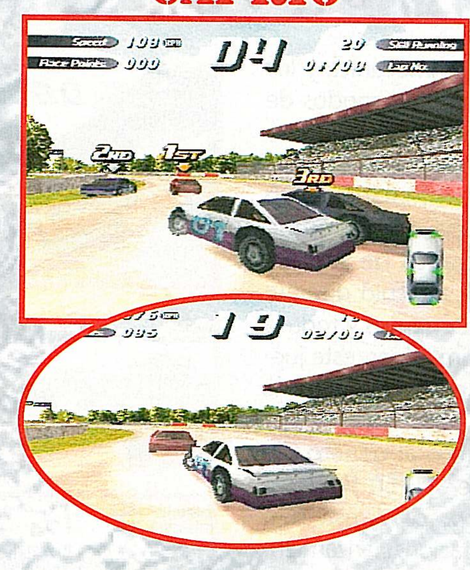




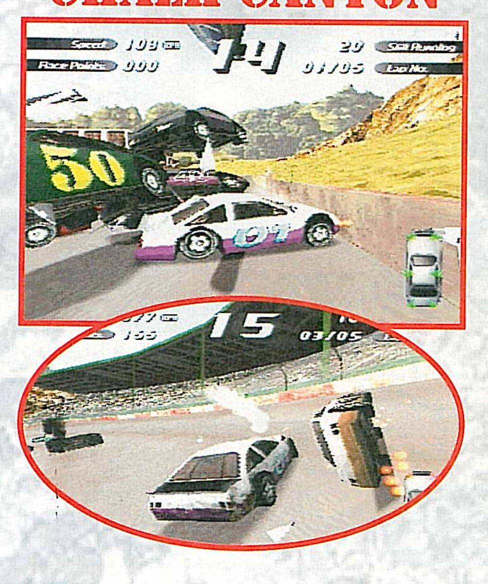
BLACK SAIL



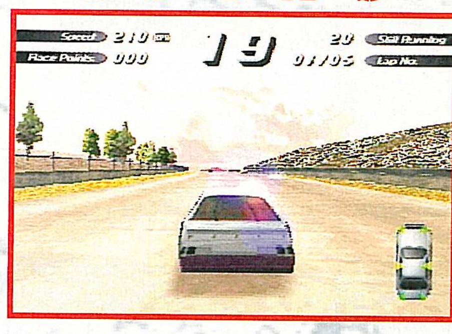
CAPRIO



CHALK CANYON



VISTAS

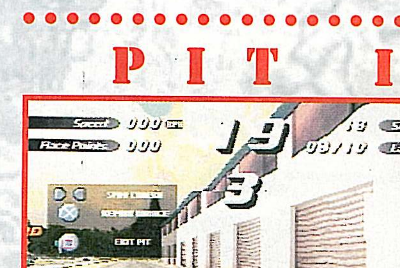


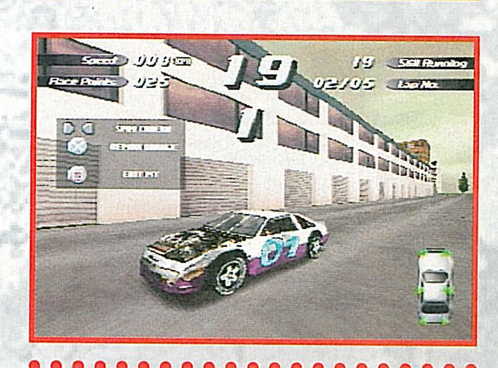




que te harán girar por los aires realizando las piruetas más increíbles, tramos con más baches y un ancho de calzada mucho mayor que en la anterior entrega. En cuanto a los vehículos, el aumento de polígonos (254 frente a los 112 de la primera parte), el suavizado y redondeado de las formas, la pérdida de piezas y la incorporación de suspensión independiente a las cuatro ruedas, han dotado a los coches de un aspecto mucho más actual y, sobre todo, realista. En lo que se refiere al apartado de jugabilidad, **DESTRUCTION DERBY 2** cuenta con la mis-

PIT IN



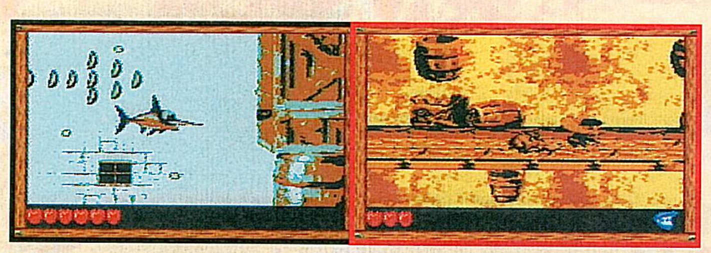


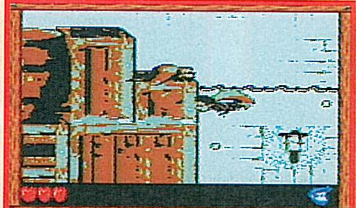


KREM CAULDRON

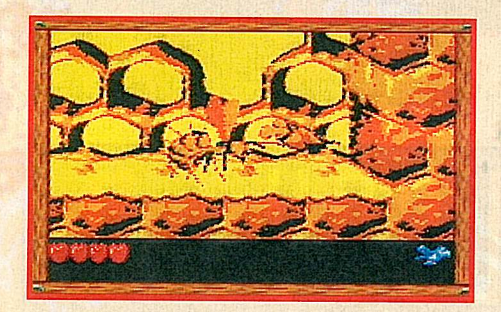


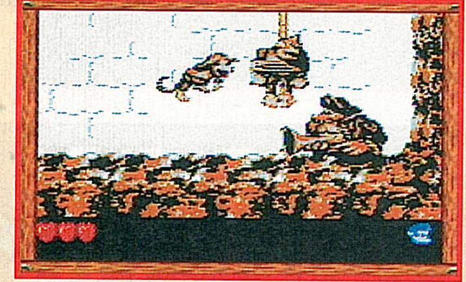
Este será, con diferencia, uno de los niveles más difíciles de toda la aventura. Ni el narigudo de Nemesis podrá con él.

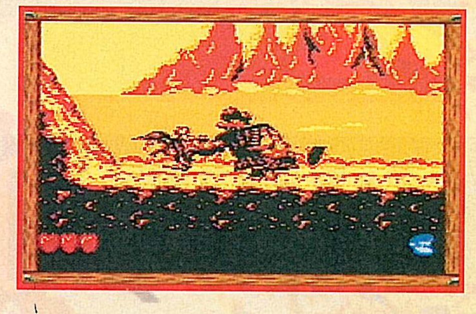




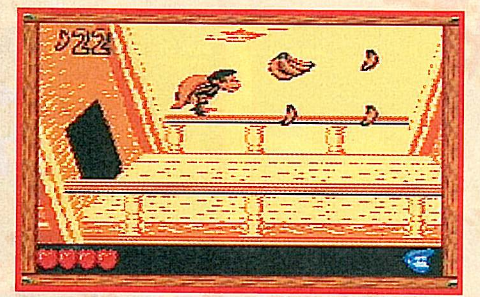


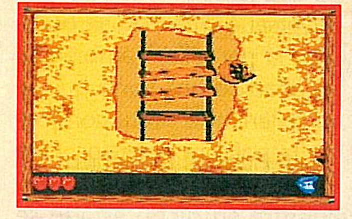


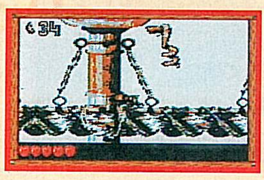


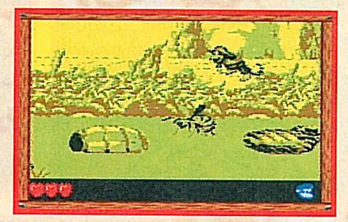


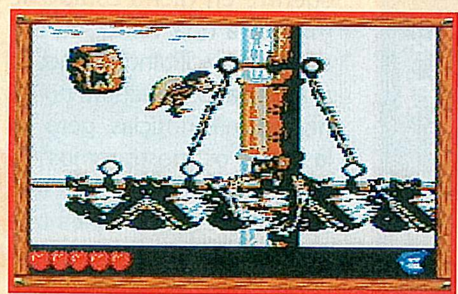


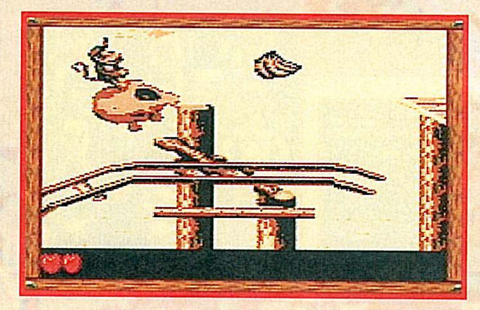












que imperan hoy en día en la programación para la portátil de **Nintendo**. Gracias a dichos sistemas, **Rare** ha podido recrear, en tan solo cuatro megas, los más de cincuenta niveles que visitaremos, los cinco *final bosses* a los que deberemos enfrentarnos, las (de nuevo) casi cincuenta fases ocultas que encontraremos en nuestro camino y un gran número de músicas, efectos de sonido y pantallas estáticas en las que recibiremos distintos tipos de información. Pero, lo que es mejor todavía, controlaremos casi una decena de seres y artefactos con los que la variedad se disparará hasta cotas que, hasta hoy, sólo los usuarios de ***Super Nintendo*** habían podido disfrutar.

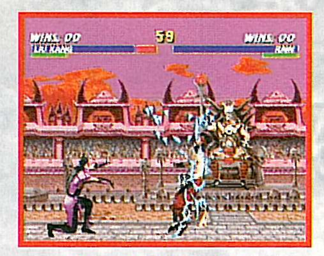
Con lo dicho nos vamos. No tendréis que esperar demasiado tiempo para tener en vuestras manos un juego que, además de ser uno de los más esperados para ***Game Boy***, será, con toda seguridad, el mejor cartucho que jamás haya aparecido para la portátil de **Nintendo**. Nada nuevo para **Rare**.

J. C. MAYERICK

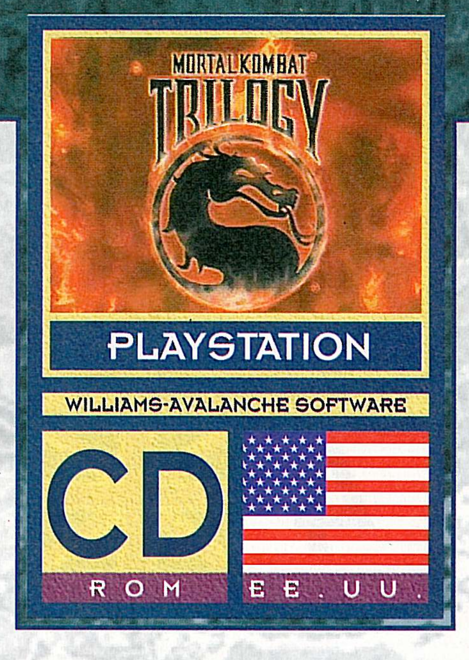


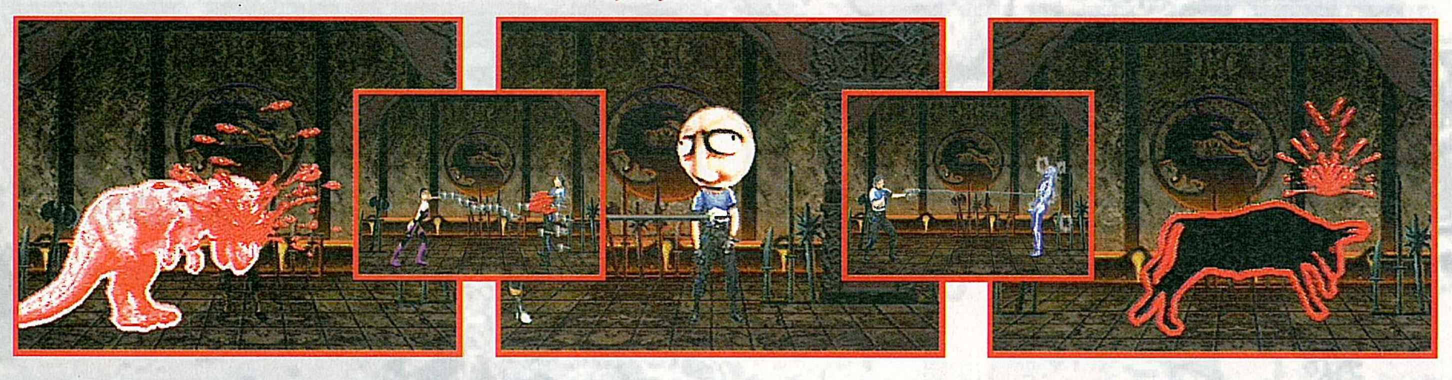
RAIN RAIN RAIN





Rain, uno de los personajes que aparecía en ULTIMATE MORTAL KOMBAT como un adversario oculto, es ahora un carácter seleccionable que se une al grupo de ninjas más famoso del mundillo de los videojuegos.



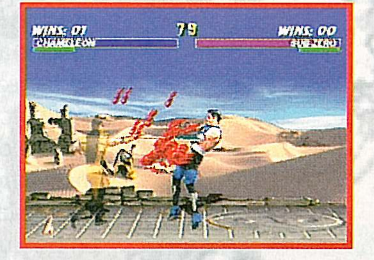


MORTAL KOMBAT TRILOGY



La entrega definitiva de la saga MORTAL KOMBAT ha llegado a las consolas. ***PlayStation*** va a ser la primera en probar las excelencias de un CD que promete ser el mejor MK de todos los tiempos. Y es que este título no carece de argumentos para encaramarse en esta posición. **MORTAL KOMBAT TRILOGY** incluye todos los luchadores y escenarios que han aparecido a lo largo de la historia de esta saga. Algunos personajes aparecen hasta por partida doble, como Rayden y Sub-zero. Ya no será necesario utilizar trucos para manejar a los jefes finales de todas las entregas, ya que se encuentran en el menú de selección. Pero los programadores de **MORTAL KOMBAT TRILOGY**, **Avalanche Software**, no se han conformado en comprimir todas estas cosas en un CD, como si de una recopilación se tratara. Al repertorio de movimientos finales se ha incorporado una nueva modalidad, el *Brutality*. Consiste en un *combo* que termina reventando al adversario mientras se oscurece la pantalla. También se ha añadido una barra que se irá rellenando hasta completar la palabra *Agressor*. Una vez que tu jugador se encuentre en dicho estado se moverá a una velocidad endiablada, facilitando el acoso al adversario. Por ahora no tenemos más noticias, pero en la *review* os mostraremos todo lo que oculta **MORTAL KOMBAT TRILOGY** para que disfrutéis de lo lindo.

R. DREAMER






Tu camino está maldito desde aquel primer ataque de marines resucitados y hordas infernales en Doom. Ahora te gustaría dejarlo, ¿verdad?

...¡Pero ya no puedes!

Son mutantes carnívoros. Tienen el índice de mortalidad de las cucarachas. Y están vivos y coleando en Final Doom de Playstation.

Dos nuevos episodios en 30 niveles. Con nuevas historias. Nuevos gráficos escalofriantemente realistas. Y nueva música más electrizante. Es hora de terminar lo que empezaste.

LOS VIEJOS SOLDADOS NUNCA MUEREN, SÓLO SE TRANSFORMAN EN ZOMBIES MUTANTES SEDIENTOS DE SANGRE.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

Todo el poder en tus manos.







SUPER NUEVO





En 16 bits ya contamos con 4 versiones de Mega Drive y 3 de Super NES.

FIFA 97 GOLD







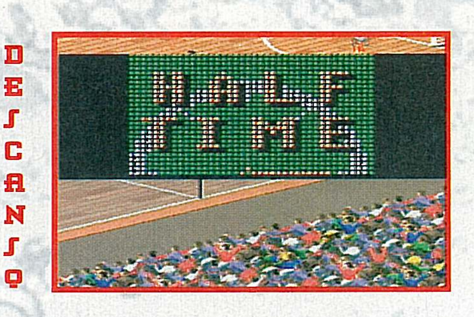
Esta será probablemente la última versión de FIFA para 16 bits.

ESTADÍSTICAS



Un año más **Electronic Arts** vuelve a la carga con nuevas entregas de sus populares sagas deportivas. Entre todas ellas la que más seguidores tiene es la dedicada al fútbol, que con los nuevos lanzamientos ya cuenta con cuatro versiones para ***Mega Drive*** y tres para ***Super Nintendo***. Tal y como ocurre con los compactos para 32 *bits*, la novedad más destacable es la incorporación de partidos en una especie de fútbol sala. En esta modalidad el balón nunca sale fuera, lo que hace que los partidos tengan un ritmo endiablado. Las mejoras gráficas en las animaciones de los jugadores son el otro aspecto en el que se notan las mejoras con respecto a la versión de 1996. Una vez más, como es habitual en toda esta extensa saga, el cartucho para los 16 *bits* de **Sega** tiene un mejor acabado tanto gráfico, como en la incorporación de opciones. Así, el editor de jugadores vuelve a estar ausente en el título creado para ***Super Nintendo***. Por lo demás se mantienen las líneas maestras que llevaron a los anteriores FIFA a triunfar en un mundo en el que la competencia es muy elevada. De esta forma la perspectiva isométrica sigue siendo la base de la pre-

DESCANSO



OPCIONES





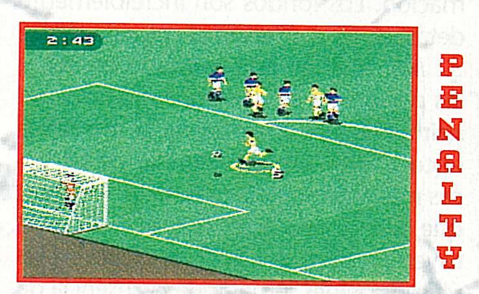
sentación visual, mientras que es posible disponer de una impresionante gama, tanto de selecciones nacionales como de los clubs de las más importantes ligas de todo el mundo. La actualización de plantillas también está presente en la que seguramente sea la última aparición en los 16 *bits* de uno de los títulos míticos para los aficionados al fútbol. El objetivo es dejar a sus muchos e incondicionales seguidores un buen sabor de boca. De todas formas no se trata de un adiós definitivo, ya que el peso específico del FIFA hace que sea un seguro de éxito para ser versionado en los nuevos soportes.

JAVIER "CHIP & CE" ITURRIOZ

COMPETICIONES

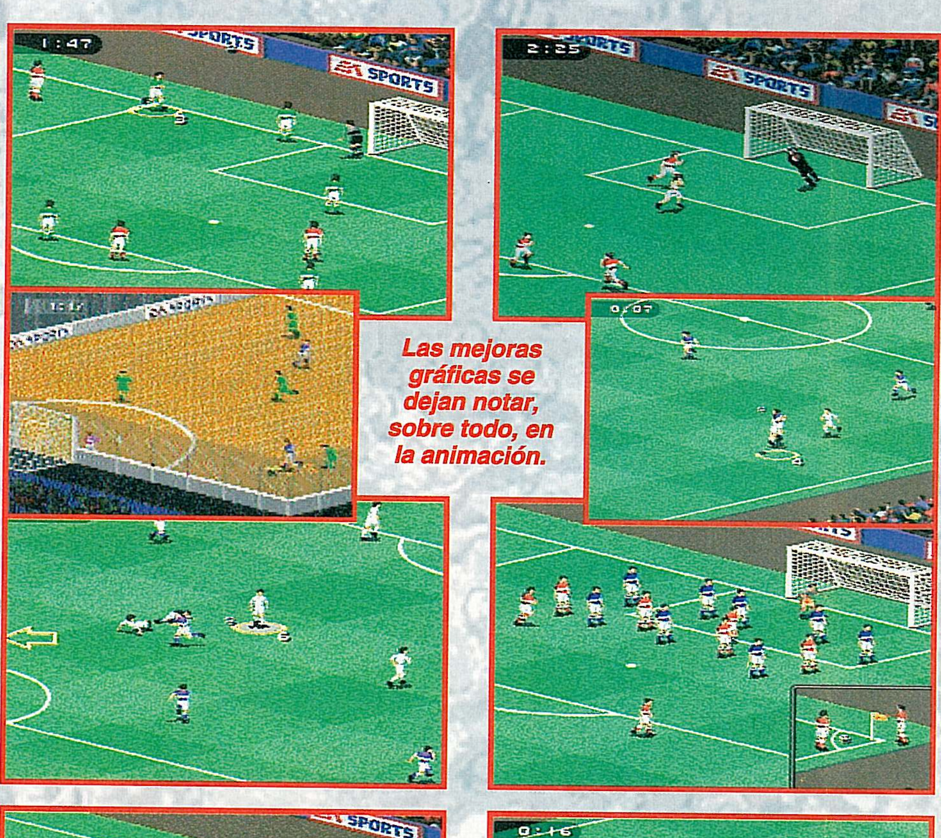


PENALTY



ESTRATEGIA





Las mejoras gráficas se dejan notar, sobre todo, en la animación.





El fútbol sala es la inclusión más destacada de todo el juego.

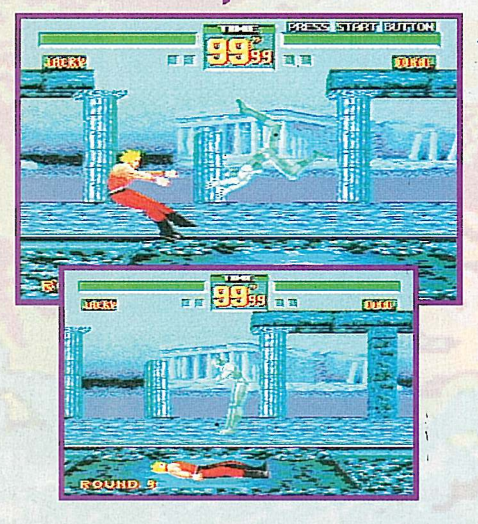
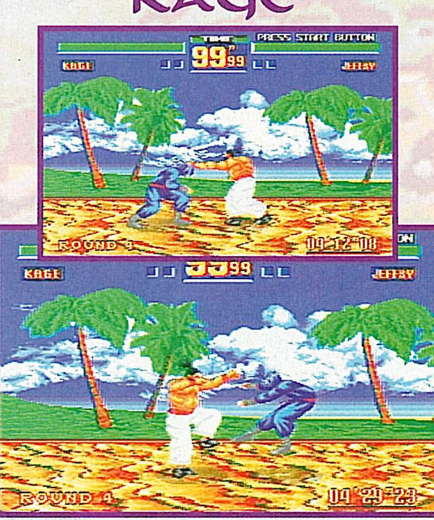
SUPER NUEVO






DURAL

KAGE

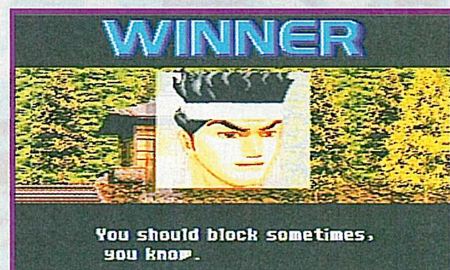
Selección



VIRTUA FIGHTER 2

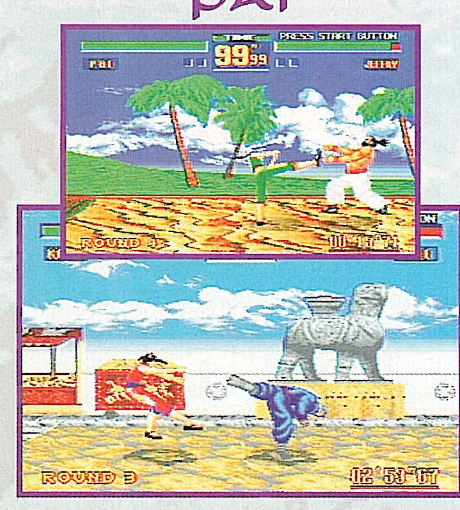
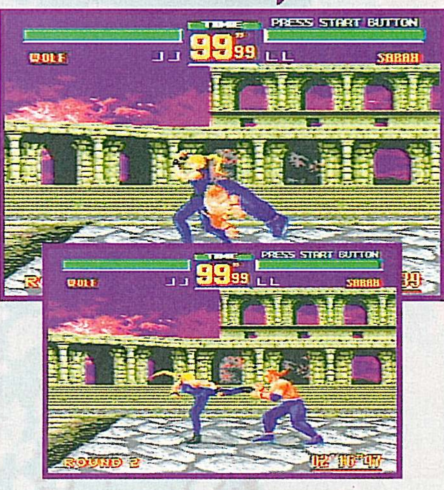
Después de su triunfante paso por las consolas de 32 *bits*, **VIRTUA FIGHTER 2** se atreve a asomar la nariz, ¡en ***Mega Drive***! Pero no os penséis que **Sega** ha desempolvado el *Chip SVP* para la ocasión, sino que han optado por la via fácil, diseñando un arcade de lucha en 2D, con todos los personajes y la jugabilidad del legendario *beat-em´up*. **VIRTUA FIGHTER 2 MEGADRIVE** combina algunos de los mejores elementos del original con sofisticadas técnicas de programación. Los fondos son increíblemente detallados y conservan el colorido de los 32 *bits*, el suelo está realizado en 3D, y los personajes se han animado fenomenalmente. Los amantes de la recreativa encontrarán también algunas de las voces más representativas de ésta. Lo único que falta, y puede ser que se incluya en la versión final, son las repeticiones de los últimos golpes. A pesar de la ausencia de los espectaculares gráficos de las otras versiones, **VF2** conserva toda la jugabilidad del original y los personajes incorporan todos y cada uno de los golpes. Una fenomenal sorpresa para los maltrechos usuarios de ***Mega Drive***, resignados a escasos lanzamientos anuales. Por eso este **VF2** debe ser valorado doblemente.

THE PUNISHER

PAI

WOLF

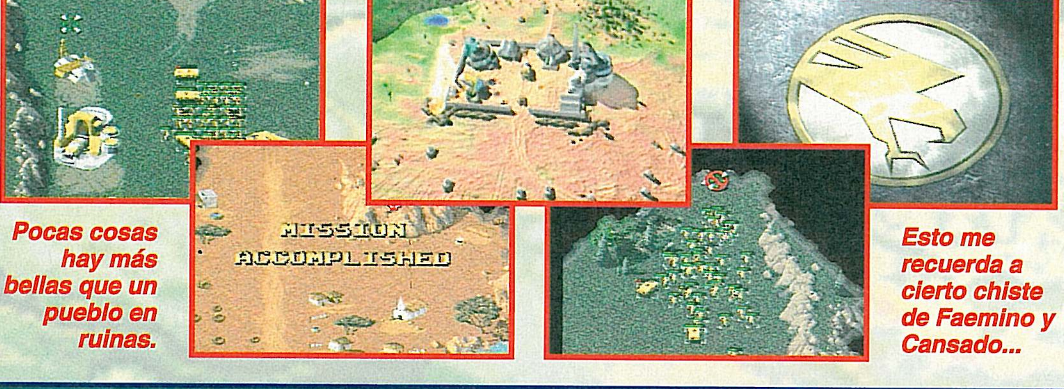





SEGA the GAME is NEVER Over.
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL
6 circuitos, un coche para destrozar y muchas reglas que saltarte.
DAYTONA USA Championship CIRCUIT EDITION
Lo único que no vamos a ofrecerte es un seguro de vida.
Daytona U.S.A. Championship Circuit Edition.
¿Te suena? Imposible. Es un juego totalmente nuevo que te hará vivir las carreras de coches en el más auténtico y salvaje estilo americano. 6 circuitos, 8 coches (cada uno con unas características específicas), varios modos de juego y la posibilidad de 2 jugadores simultáneos en pantalla. Y lo más alucinante: ¡Puedes diseñar tu propio circuito!
Empieza a calentar motores y prepárate para vivir la más nueva y espectacular competición de tu vida con tu Sega Saturn.
SEGA SATURN
www.sega-europe.com







Pocas cosas hay más bellas que un pueblo en ruinas.

Esto me recuerda a cierto chiste de Faemino y Cansado...

COMMAND & CONQUER





Tras su paso por los todopoderosos ordenadores domésticos, el clásico **COMMAND & CONQUER** de **Westwood** llegará por fin a las consolas de *32 bits*. Para los novatos, aclararemos que **C&C** es una mezcla de estrategia (al más puro estilo DUNE II) y arcade bélico (como el inolvidable CANNON FODDER de **Sensible**). Construir la infraestructura de nuestro ejército, planear los futuros ataques a las bases enemigas y, en última instancia, tomar el control de nuestras tropas para hacernos cargo del enfrentamiento. Esto, que suena tan apasionante, será lo mucho que nos ofrezca este excelente título de la compañía británica, al que además se le han añadido unas curiosas *intros* y una realización gráfica muy notable.

Por cierto, para que todos estemos contentos, se nos dará la posibilidad de controlar al todopoderoso ejército o, por el contrario, a una panda de amiguetes especialistas en destrozar ciudades y pueblos. En poco tiempo os podremos contar más.

J. C. MAYERICK

HEROE O VILLANO



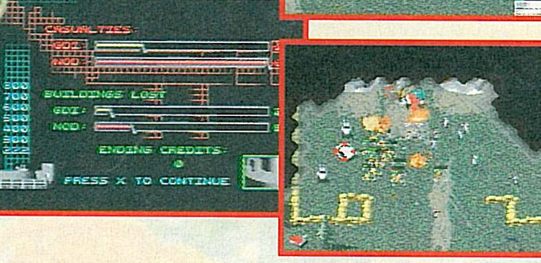


A la derecha, Némesis tras un corto período en los marines de Chiquitistán.



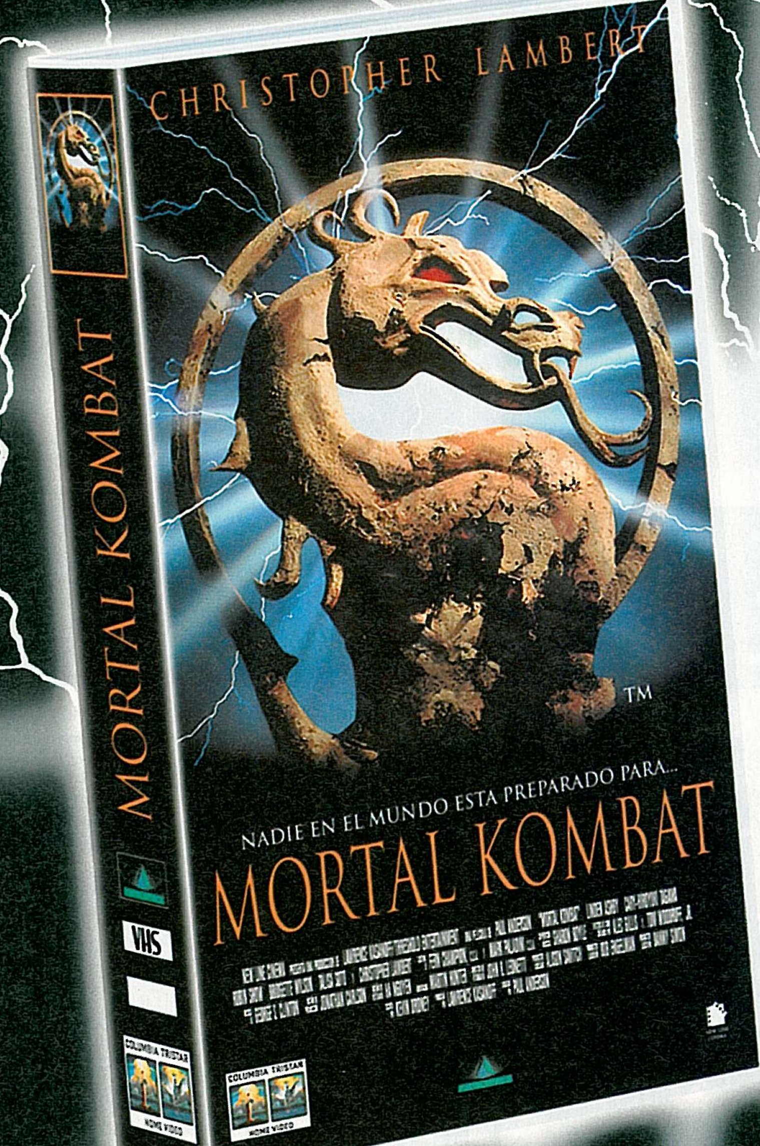


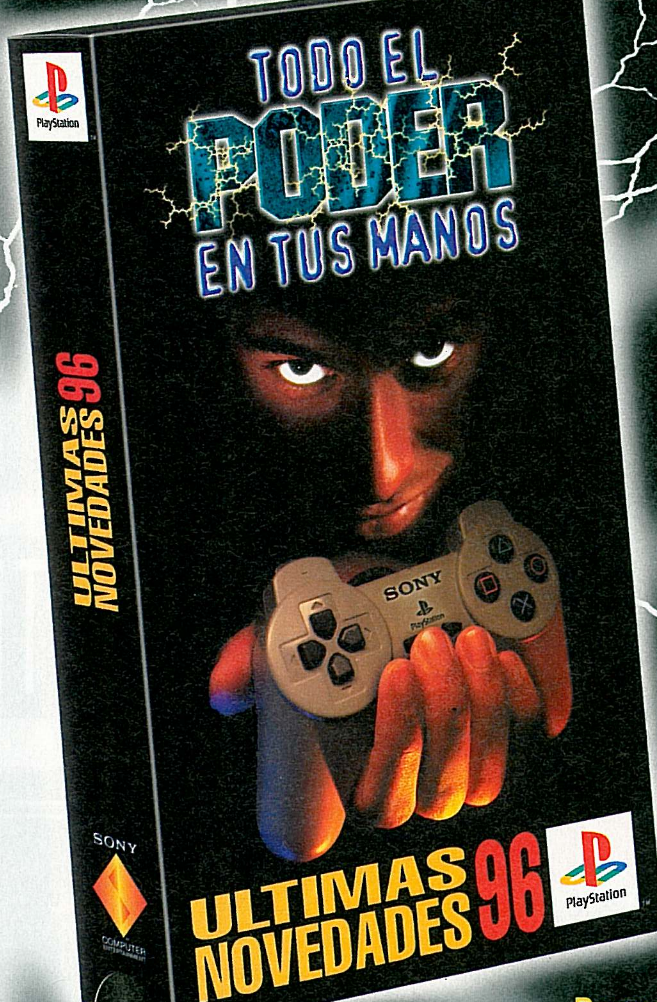




SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

EL 19 DE NOVIEMBRE LANZAREMOS UN FATALITY





Porque este es el día en que sale a la venta en vídeo la película de acción más esperada: "MORTAL KOMBAT". Una espectacular historia basada en el videojuego más famoso del mundo, que te sorprenderá con sus alucinantes efectos especiales. Y además, llega con un regalo exclusivo: un vídeo con todas las novedades de PLAYSTATION 96. El software más nuevo, los juegos más excitantes y todo el poder que PLAYSTATION pone en tus manos. Ya pueden ser tuyos a partir del 19 de Noviembre de 1996.



¡NO OLVIDES ESTA FECHA!









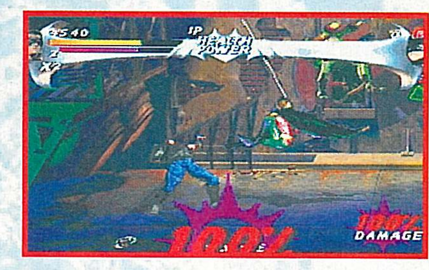


Los programadores del juego han mezclado sabiamente todo tipo de técnicas de programación. En esta pantalla vemos gráficos digitalizados combinados con objetos vectoriales.





En la fiesta de presentación de la máquina de Eduard T.Nygma, más conocido como El Enigma, Batman tendrá su segundo encuentro con el peligroso Dos Caras.



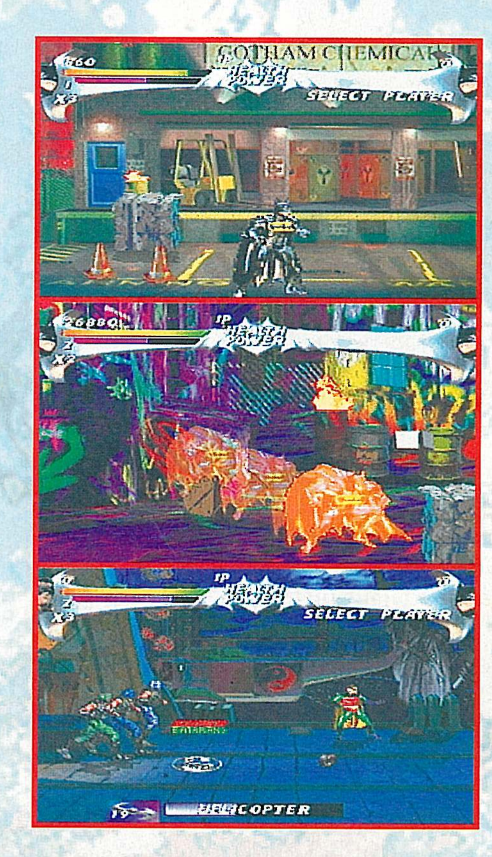


BATMAN FOREVER: THE COIN OP

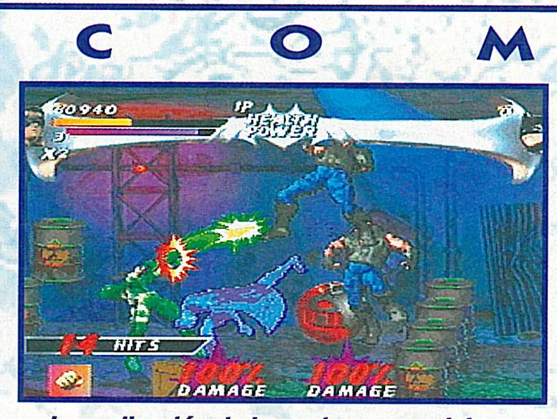




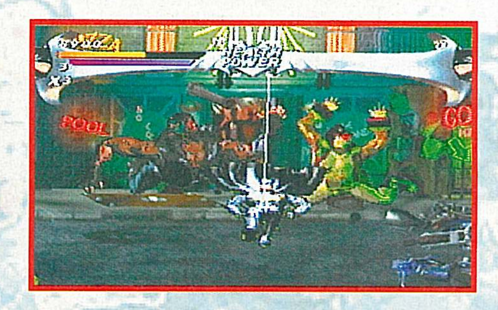
Al preguntarle a **Probe** sobre la versión para consolas de última generación de **BATMAN FOREVER**, decían: «esté será nuestro primer juego para 32 bits». Pero nada más lejos de la realidad, ya que no ha sido su debut. A estas alturas **Probe** lleva bastantes juegos realizados en estos formatos (**ALIEN TRILOGY** por citar alguno) y además finalmente ha sido **Iguana Entertainment** el equipo encargado de realizar tanto la recreativa como las versiones caseras de este juego. **BATMAN FOREVER** guarda muy pocas similitudes con sus hermanos pequeños, tan solo los gráficos, creados a partir de las imágenes rodadas en los estudios de **Acclaim**, son similares a los empleados por **Probe** en las versiones de 16 *bits*. El desarrollo del juego, como era de esperar para una recreativa, es el de un frenético arcade que nos recuerda en bastantes puntos a **STREETS OF RAGE**. Para este juego los chicos de **Iguana** han mezclado todos los ingredientes de algunos de



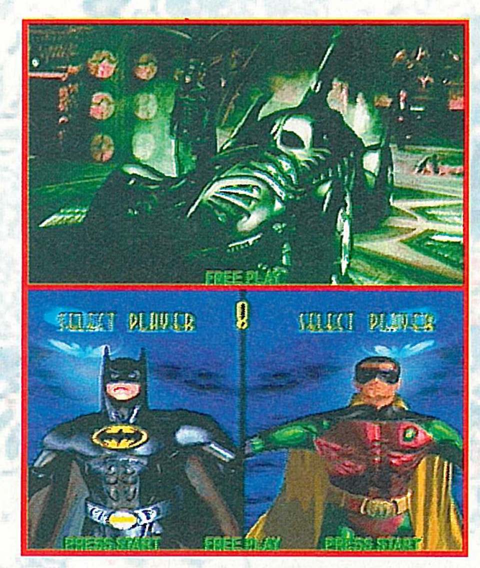
C O M



La realización de los golpes especiales es tan sencilla como espectacular.





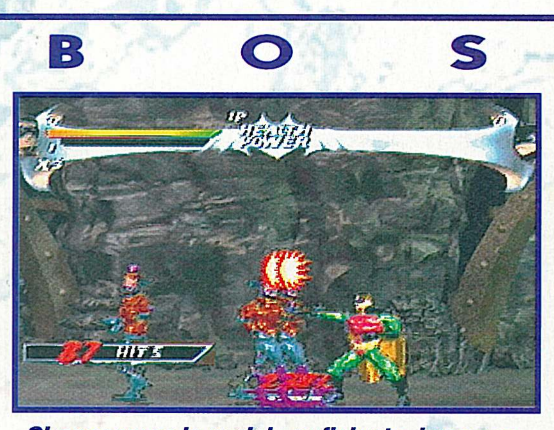


versión PlayStation



Algunos enemigos aparecen de una manera bastante aparatosa. En coche, moto, tanqueta o helicóptero, estos malvados seres caerán como pollitos en las garras de Batman.

B O S





Si poseemos la pericia suficiente, haremos combos tan salvajes como éste.





los mejores *beat´em-up*, como por ejemplo los *combos*. Con Robin podremos realizar la friolera de 150 golpes de una sola tacada, lo cual no está nada mal. El colorido de los gráficos es brillante, y algunos decorados cuentan con animaciones bastante curiosas. Además, algunos enemigos aparecen en pantalla de manera bastante espectacular, montados en todo tipo de vehículos. Otra de las grandes bazas de este compacto estriba en la utilización de varias técnicas de programación simultáneas. Así, por ejemplo, veremos gráficos digitalizados, renderizados, y vectoriales con mapeado de texturas. Todo un espectáculo que, combinado con las múltiples acciones que pueden realizar nuestros héroes, otorga un grado de espectacularidad pocas veces visto en un juego de este estilo. En los próximos meses os mantendremos informados de este prometedor y frenético *beat´em-up* protagonizado por el caballero de la noche.

THE PUNISHER



Después de quedarnos pasmados el mes pasado con las primeras imágenes de SCORCHER, el primer juego de **Scavenger** para 32 *bits*, tenemos el placer de degustar la segunda de las joyas que este increíble equipo de programación prepara para ***Saturn***. Se trata de **AMOK**, que podría definirse como un DESERT STRIKE en primera persona bajo el agua. En este compacto controlamos un vehículo submarino con capacidad para andar y desplazarse a grandes velocidades por el fondo del mar. Con él tendremos que realizar un elevado número de misiones que van desde las sencillas «mata a todo lo que se mueva» hasta cosas mucho más complicadas y difíciles. Lo más impresionante del juego es la velocidad y suavidad con que se mueven los escenarios, que combinan vectores con una formación de terrenos tan rápida como asombrosa. La dificultad de las misiones logrará que tengamos juego para mucho, mucho tiempo, ya que incluso las más básicas son dificilísimas. La música encaja con lo que viene siendo habitual en las producciones de este grupo de programación, es decir, música *tecno* al estilo de **Europa** del Este. Estas y otras muchas virtudes son las que pueden convertir a este «DOOM submarino», en uno de los nuevos valores de ***Saturn***. Más información de este más que interesante juego en el próximo número.

THE PUNISHER

AMOK

SEGA SATURN

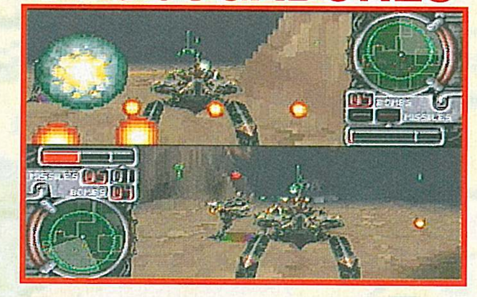








DOS JUGADORES



Existen dos modos de juego distintos para dos jugadores. Uno en el que deberemos destrozar a vuestros amigos, y otro de cooperación.





VALE TODO MENOS LLORAR



Te enfrentas con los tipos más duros de la calle. Pertenecen a las tribus urbanas más peligrosas y desean acabar contigo. Pelean sucio y sin reglas. Golpean con lo primero que tienen a mano. Pero también tú puedes hacerlo. La valla que rodea al ring está electrificada. Hay muchos escenarios de lucha, todos con múltiples ángulos de visión del combate. Puntos de luz que dan un realismo espectacular. Más de 680 movimientos diferentes donde vale todo. Todo menos llorar.

www.sega-europe.com



Basada en una de las sagas del cine de ácción más importantes de los últimos años, la nueva producción de Fox Interactive recoge en un único CD para PlayStation tres impresionantes juegos que reúnen lo mejor de cada género: conducción, arcade y aventura.

JUNGLA DE CRISTAL
LA TRILOGIA

Acción al LIMITE

Tras el gran éxito de ventas y crítica de ALIEN TRILOGY, no era de extrañar que **Fox Interactive** confiara de nuevo en **Probe** para su siguiente proyecto: ni más ni menos que la adaptación a videojuego de la trilogía JUNGLA DE CRISTAL. Concebido como tres juegos diferentes en un único CD, **JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA** recoge lo mejor de las tres películas y lo traslada a tres bloques totalmente independientes. El primero, JUNGLA DE CRISTAL, mantiene más o menos la misma estructura vista en las anteriores adaptaciones de la película a consola y ordenadores domésticos: liberar a los rehenes de las manos de Hans Grüber y sus muchachos, y salir de Nakatomi «echando leches». El segundo, JUNGLA 2: ALERTA ROJA, podría denominarse como el hermano hiperviolento de VIRTUA COP. La tercera y última de las entregas de este juego, JUNGLA DE CRISTAL: LA VENGANZA, es una implacable persecución tras las bombas de Simon, a lo largo y ancho de **Nueva York**. Todo esto no pasaría de ser un simpático arcade multifase si no fuera porque cada uno de estos juegos tiene

continúa en la página 54



PLAYSTATION a fondo

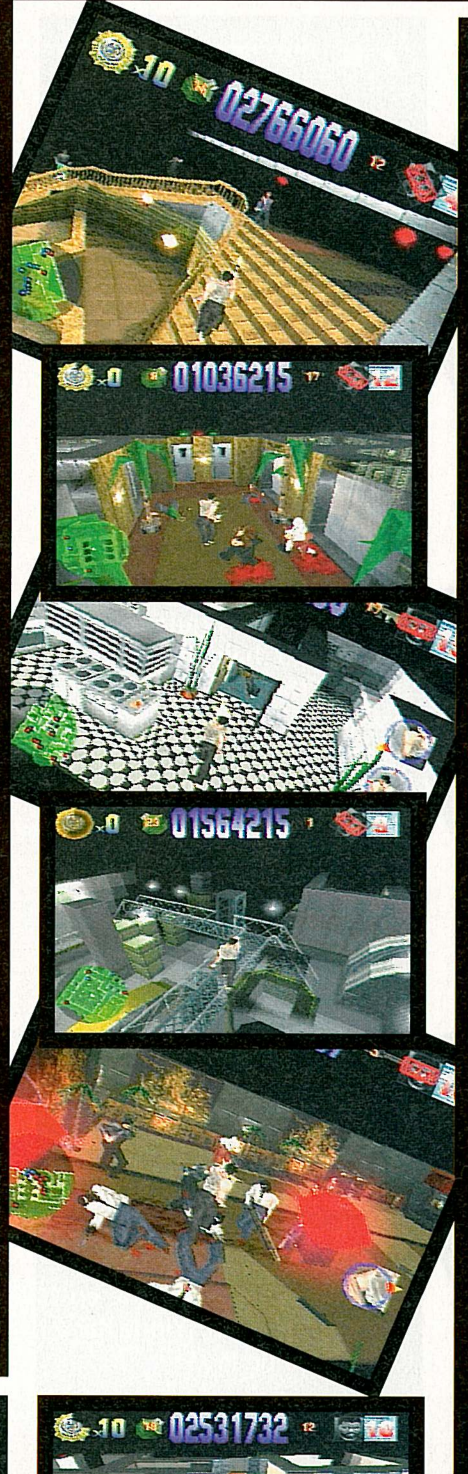


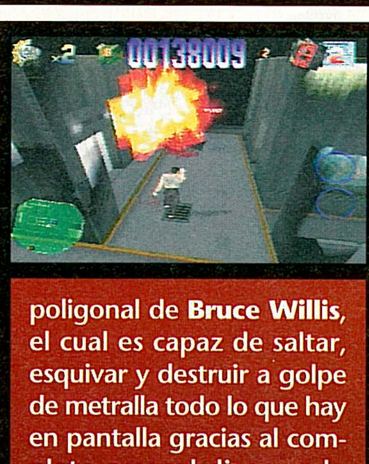
ARCADE

JUNGLA de Cristal

La torre Nakatomi Plaza ha sido tomada por un comando terrorista, reteniendo a todos los empleados como rehenes. Sólo el policía John McClane podrá plantarles cara.

Descalzo, agotado y armado al principio únicamente con una pistola, McClane debe liberar nada menos que 19 pisos, que alternan desde azoteas, oficinas, almacenes y hasta una pista de baile. El objetivo: acabar con todos los terroristas y liberar a los rehenes. Asistimos a la reinvención de un género tan viejo como el *shoot´em-up*, en el que lo fácil hubiera sido mover el *sprite* del protagonista por habitaciones y basta. Pero **Probe** quería algo más espectacular, y vaya si lo ha conseguido. Como si de un *Fimation 2* moderno se tratara, todo el escenario gira alrededor del homónimo poligonal de **Bruce Willis**, el cual es capaz de saltar, esquivar y destruir a golpe de metralla todo lo que hay en pantalla gracias al completo arsenal dispersado por las plantas y que incluye ametralladoras, granadas de diverso tipo (incluso aquellas de humo que usaba Godunov en la película original) y un útil radar que indica en todo momento la posición de los rehenes y los terroristas. Todo ello con mucha sangre y violencia gratuita, para alegría de padres y educadores. Se puede destrozar todo... desde ventanas y paneles de fibra de vidrio hasta paredes y coches aparcados, provocando un caos de mil demonios. Pero lo mejor de todo son sin duda los efectos de transparencia de las paredes que permite ver todo lo que se esconde a través de ellas, permitiendo emboscar a los terroristas en los momentos más insospechados. Acción sin límites con unos gráficos de caerse de espaldas.





















En algunas plantas McClane será testigo de la ejecución de algunos rehenes a manos de los terroristas. Sálvalos y te ganarás una vida extra.







Prepárate para unas Navidades blancas con la familia, el espíritu navideño y unos terroristas empeñados en estrellar todos los aviones.

JUNGLA 2 Alerta Roja

Unos terroristas han tomado el aeropuerto de Dulles con el objetivo de liberar al General Esperanza. De nuevo, McClane está en el lugar y el momento equivocado.

Para adaptar la segunda película de la trilogía, **Probe** ha utilizado la mecánica de un éxito sin paliativos de los salones recreativos como es VIRTUA COP, pero dándole una vuelta de tuerca más. Se acabaron los hombrecillos poligonales de gafas negras que caían sin más ante el poder de tu pistola. En JUNGLA 2: ALERTA ROJA, los terroristas sangran, chillan, explotan en mil pedazos y caen calcinados ante tus ojos mientras puedes observar el horror en sus rostros digitalizados. Podrás incluso pegarles el tiro de gracia para acallar su malestar. Un festival de muerte y destrucción en el que al igual que el primer juego, todo es susceptible a ser abatido. Desde la terminal del aeropuerto, hasta el mismísimo avión del General Esperanza. La otra gran novedad es la posibilidad de girar ligeramente la cámara, por lo que a pesar de que el juego sigue siendo el que nos guía por el mapeado, hay una pequeña puerta abierta a la decisión del jugador. Este además puede utilizar para jugar no sólo el pad de control, sino también el ratón e incluso la pistola, tanto la de **Konami**, como la que sacará en breve **Electronic Arts** para este juego. De cualquiera de las maneras, la emoción, la adicción y sobre todo la diversión están aseguradas con esta segunda parte que iguala en calidad y espectacularidad a sus dos hermanas. Lo más cercano a VIRTUA COP que podrás disfrutar en ***PlayStation***. Desenfunda tu pistola y únete a McClane en su famoso grito: ¡Yippe Kai-Yay, Hijo de P…!























Guidadín con disparar a los rehenes. Esta es la única parte del juego donde matar a inocentes está penalizado con la pérdida de energía. Una lástima.









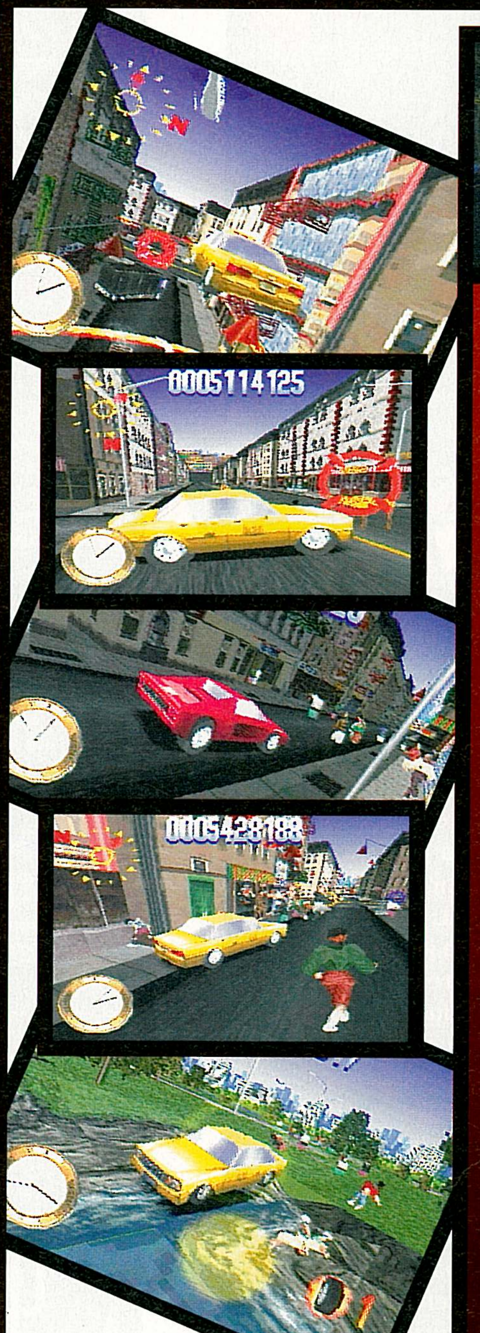


Con medio Nueva York saltando por los aires por los designios de un loco, lo que menos necesita la ciudad es un maníaco al volante.

JUNGLA de Cristal: la venganza

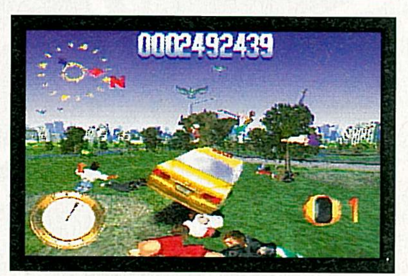
El malvado Simon ha sembrado Nueva York de bombas, y únicamente McClane y Zeus pueden neutralizarlas. Prepárate para el más explosivo viaje en coche de tu vida.

A los mandos de distintos vehículos (taxis, deportivos, coches de policía e incluso un camión) el último de los juegos que componen **JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA** nos lleva a recorrer Manhattan, Central Park y sus alrededores atropellando a todo «quisqui», sin meditar sobre el bien y el mal o la utilidad de las normas de tráfico. Lo único que cuenta es llegar al punto indicado antes de que el cronómetro llegue a cero. De no hacerlo toda la ciudad saltará por los aires ante nuestros ojos. Por ello, está sobradamente justificado el atropello de inocentes, la colisión contra todo tipo de vehículos, o fantasmadas varias como cargarse un helicóptero saltándole con el coche por encima. Con tres vistas diferentes a nuestra elección: exterior, giratoria e interior (esta última llena de dramatismo ya que la sangre de los pobres desgraciados que atropellamos salta sin cesar al parabrisas), y una atención por los detalles casi enfermiza (la gente, la huella de los neumáticos en el asfalto, los destellos del sol), este es sin duda el juego más espectacular y trepidante de todo el CD. Estas pantallas no hacen ninguna justicia al que creemos el arcade de conducción más explosivo visto hasta el momento en *PlayStation*, en el que incluso se permite la utilización de volante. Si hay justicia en este mundo, **JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA** se convertirá en un superéxito de ventas, y muy pronto podremos ver más juegos de conducción tan buenos como éste.







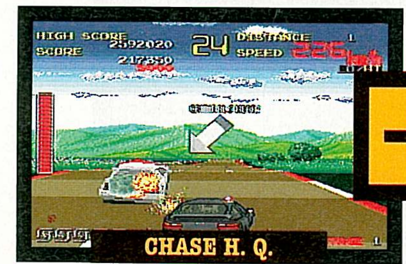












CHASE H. Q.

+

TURBO ESPRIT

=



JUNGLA DE CRISTAL

Imagina por un momento un juego con el desarrollo del clásico de Spectrum TURBO ESPRIT y la mecánica de CHASE H.Q. El resultado es increíble.

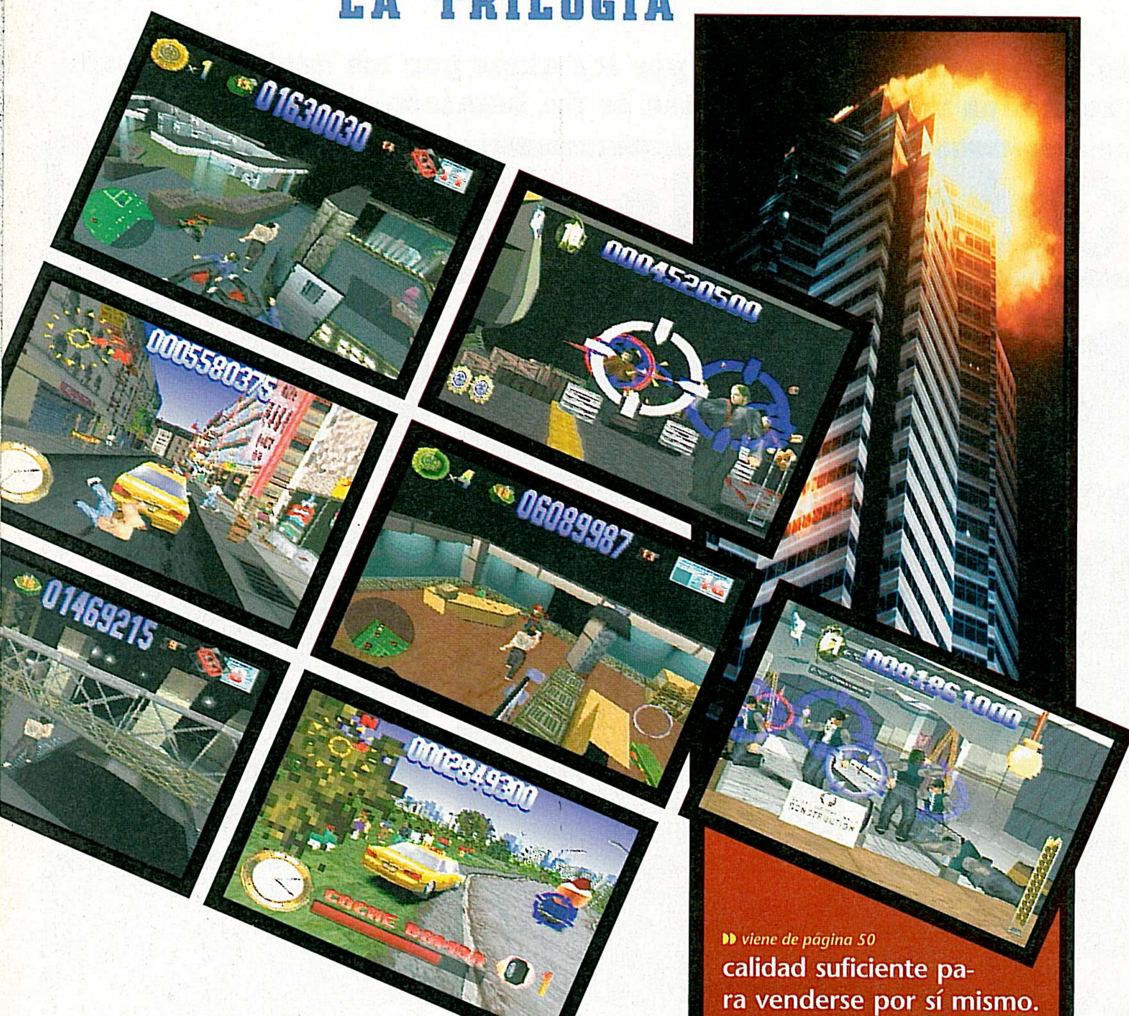


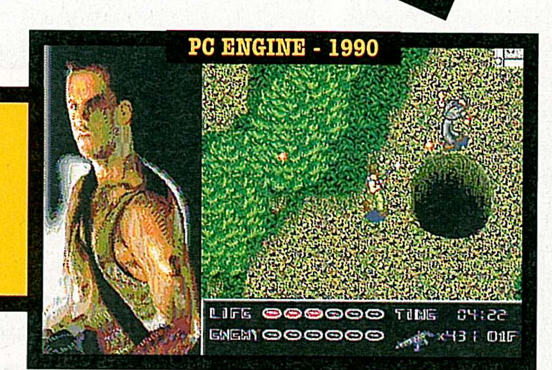






JUNGLA DE CRISTAL LA TRILOGIA




PC ENGINE - 1990


IBM PC - 1990

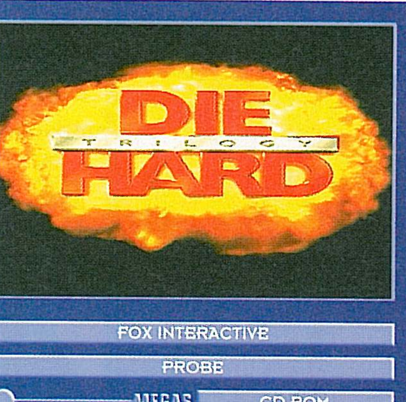

NES - 1991

Este no es el primer videojuego basado en JUNGLA DE CRISTAL. La gran popularidad de la película de Bruce Willis motivó a principios de la década su adaptación para los más variados sistemas. Activision fue responsable de las entregas para IBM PC (soberbia) y NES (una auténtica patata), en tanto la superjugable versión PC Engine corrió a cargo de Pack-In-Video y Nihon Bussan Co. Ltd.

▸▸ viene de página 50

calidad suficiente para venderse por sí mismo. Desde los fulanos poligonales del clon de VIRTUA COP (con rostros digitalizados) hasta las rutinas de transparencia de JUNGLA DE CRISTAL, sin olvidar por supuesto la joya de la corona, el impresionante arcade de conducción que sirve de colofón a un trilogía increíble, esta nueva producción de **Probe** supone un despliegue visual sin precedentes hasta ahora en la consola de **Sony**. Y si encima los textos están en castellano, apaga y vámonos. Y no nos referimos a lo de siempre (opciones en español y basta), en **JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGIA**, nuestro idioma está presente a lo largo y ancho de todo el juego. Superjugable, tremendamente divertido y de una calidad técnica más que brillante, soberbia, este es sin duda uno de los juegos de estas navidades.

NEMESIS



FOX INTERACTIVE

PROBE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	45 (19+8+18)
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS

Probe da un nuevo sentido a la utilización de los polígonos, con efectos tan impresionantes como las transparencias de las paredes y la fase del coche.



MUSICA

Aunque poco tiene que ver con el score original de las tres películas, los tres juegos tienen una música excelente, sobre todo el tercero y sus raps.



SONIDO FX

Desde los gritos de los teutones del primer juego hasta la voz de Simon en el tercero, las digitalizaciones y fx son los reyes del juego junto a los gráficos.

94

JUGABILIDAD

Sin duda, uno de los juegos más divertidos, emocionantes y jugables con los que me he encontrado este año. Puro vicio condensado en un único CD.



95

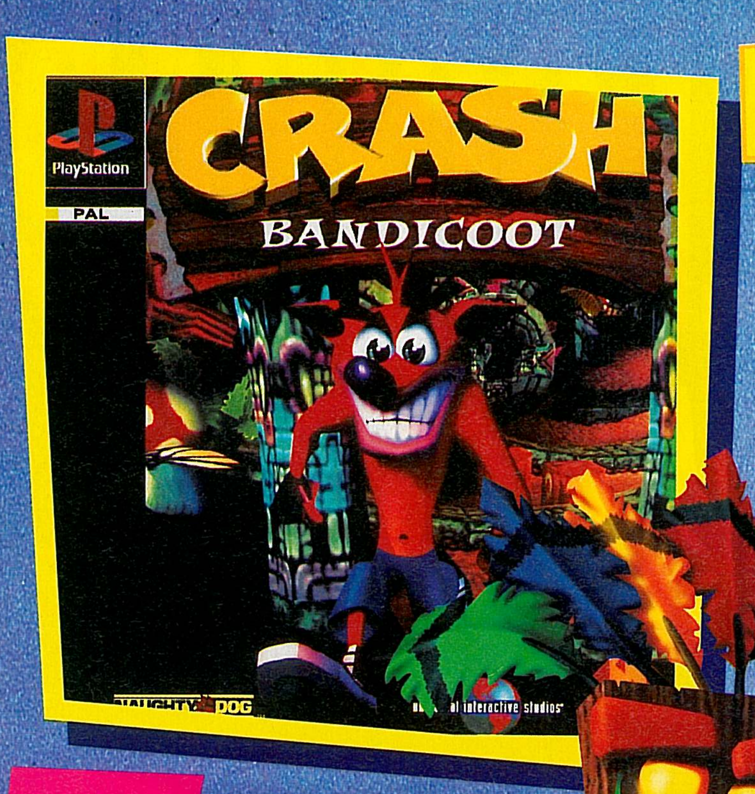
GLOBAL

El mejor 3 en 1 con el que un usuario de PSX podría soñar jamás. Por el precio de un sólo juego tendrás un emocionante shoot´em-up con tintes de aventura, un superviolento clon de VIRTUA COP y el más explosivo arcade de conducción que los tiempos han visto. Casi nada. Haría falta ser tonto para perderse semejante chollo.

+ Sobre ninguna otra cosa, la fase de los coches... es lo mejor que hemos visto en meses.

− Las pantallas no le hacen ninguna justicia al juego. Es aún mejor de lo que parece.

(PARTE II)



La versión final de CRASH BANDICOOT supone todo un despliegue de colorido y jugabilidad. Una experiencia al alcance de todos que no debéis perderos porque nos

Hace dos números os mostramos algunas de las excelencias de **CRASH BANDICOOT**, pero lo mejor estaba todavía por llegar. He aquí la tercera isla al completo con innumerables sorpresas que harán las delicias de todos vosotros. Hemos encontrado unos pequeños cambios en la versión final del juego. *Jaws of Darkness*, segunda fase del templo, ha sido trasladada a la tercera isla, y para cubrir su puesto se ha incluido *Road to Nowhere*

Cortex power

heavy machinery

generator room




encontramos ante uno de los juegos que marcarán la historia de PlayStation. Introdúcete en su jungla y disfruta como un enano.
UNA PAKA
JOYAS
Si recoges todas las cajas que hay en una fase serás recompensado con una gema.
toxic waste
pinstrippe
slippery climb
the high road


lights out
castle machinery
Hay tres tipos de bonus. Estos son los de Nitrus Brio.
BONUS
pequeños cambios
nitrus brio
En la versión final se ha incluido una fase nueva en la segunda isla y *Jaws of Darkness* se ha trasladado a la tercera isla del juego.
the lab

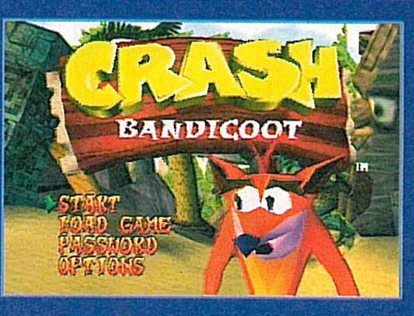


the great hall



Dr. Neo Cortex

the end



SONY	
NAUGHTY DOG	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	32
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 94

Todos los escenarios se han cuidado hasta el más mínimo detalle incluyendo espectaculares efectos de luz y gran cantidad de genialidades gráficas.

MUSICA — 94

Seguramente, en más de una ocasión, os encontraréis tarareando la melodía principal del juego. Un auténtico Hit Parade del mundo de los videojuegos.

SONIDO FX — 93

Todos los ambientes, desde la selva hasta las extrañas fábricas de Neo Cortex están recreados con gran realismo sonoro de impecable factu-

JUGABILIDAD — 94

Los primeros niveles os servirán como mera toma de contacto, pero después el juego resulta trepidante y un gran reto.

GLOBAL — 94

CRASH BANDICOOT posee todos los argumentos para divertir, desesperar y sobre todo, disfrutar con las aventuras de esta simpática mascota. El acertado uso de todas las artimañas clásicas del género junto con la impresionante presentación gráfica y sonora le confirman como un juego de plataformas de nueva generación.

+ Todo, todo, todo y en especial las áreas secretas que aumentan la vida del juego notablemente.

− Que pase mucho tiempo antes de que podamos disfrutar con nuevas aventuras de Crash.

que transcurre sobre un puente colgante. Tableros rotos, plataformas resbaladizas y jabalíes enfurecidos pondrán a prueba vuestra paciencia. Ahora vayamos a la última isla, en la que el juego alcanza su mayor grado de dificultad y belleza. Cuando Crash comienza a adentrarse, por fin, en las posesiones del Dr. Neo Cortex la selva es sustituida por extrañas construcciones. Una de las más memorables, Toxic Waste, nos trae al recuerdo al mítico DONKEY KONG pero con un impecable efecto de profundidad en 3D y un uso de la paleta de colores alucinante. Crash tendrá que esquivar los barriles que le lanza un esbirro del profesor. En resumen, **Naughty Dog** ha sabido conjugar la maestría de **Miyamoto** y **Mathew Smith**, las dos personas que sentaron las bases del género, con las capacidades técnicas de ***PlayStation*** para dar vida a un grandísimo título.

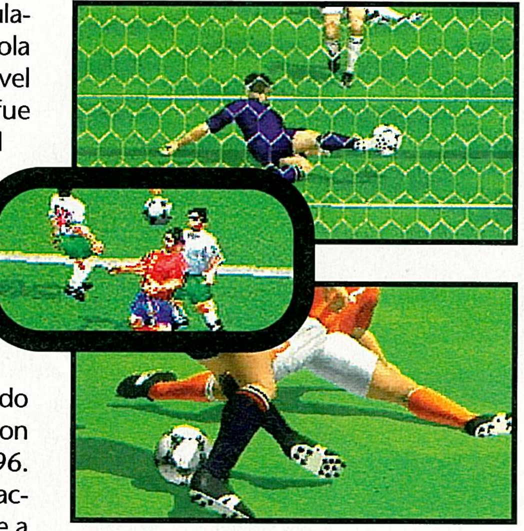
R. DREAMER


A LA VENTA EN VIDEO EL 19 DE NOVIEMBRE
EN LA SELVA DE JUMANJI S
JUMANJI
POLICE
JUMANJI
COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO
COPYRIGHT © 1995 TRISTAR PICTURES, INC. All rights reserved.

De los güenos el mejó

La segunda entrega de VICTORY GOAL rompe moldes con un simulador que desprende calidad y jugabilidad por todos sus poros. El mejor fútbol para Saturn supera incluso la versión nipona.

La evolución de **Sega** en los simuladores futbolísticos para su consola de 32 *bits* ha mantenido un nivel muy alto. El primer representante fue VICTORY GOAL, que se convirtió en el juego que rompió el hielo para este sistema. La versión europea se denominó INTERNATIONAL VICTORY GOAL, siendo su principal novedad la sustitución de los equipos japoneses por selecciones nacionales. Hace casi medio año os anunciamos la aparición, en el mercado japonés, de la segunda parte con el título VICTORY GOAL'96. La calidad de este compacto superaba ampliamente a su antecesor, uniendo a la gran jugabilidad un nuevo y espectacular aspecto visual. La clave se encuentra en la sustitución de los *sprites* que representaban a los jugadores por gráficos poligonales con los que se consiguen las mejores animaciones vistas sobre un campo de fútbol hasta el momento. La larga espera ha traído frutos, ya que, aunque parezca mentira, la versión europea de esta segunda parte supera en algunos aspectos a la nipona. Gráficamente es muy similar, mante-





REPETICION

VISTAS

LATERAL

REAL

ISOMETRICA

SELECCIONES

niendo toda la espectacularidad en los movimientos de los jugadores, y permitiendo seguir el juego a pantalla completa. Entre las perspectivas aparecen dos vistas isométricas, una lateral y otra real, con lo que existe una más que en INTERNATIONAL VICTORY GOAL. A estas cámaras hay que unir tres planos diferentes y una amplia gama de repeticiones que consiguen cubrir perfectamente este aspecto. También se han incorporado 54 selecciones distribuidas en cinco grupos europeos, dos americanos, uno africano y otro que mezcla equipos de Asia y Oceanía. Los jugadores son ficticios, representándo sus cualidades mediante un pentágono similar al







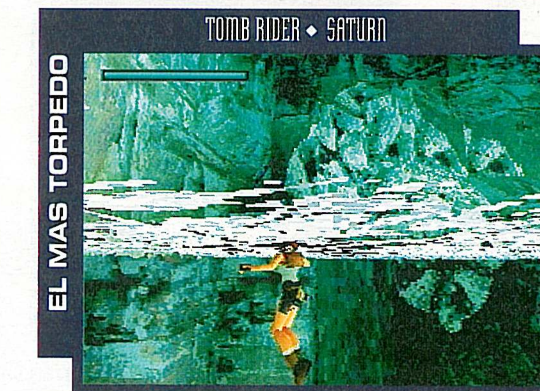


utilizado en NBA ACTION para ***Mega Drive***. Sin embargo, en este aspecto se encuentra la principal mejora, tanto con respecto a la primera entrega como a su hermano japonés, con un editor de jugadores que hará las delicias de los grandes aficionados al fútbol. También se ha modificado la *intro*, con una sucesión de imágenes dignas de ser observadas con detalle. Las tandas de penaltis, en los que se emplea una perspectiva real desde la espalda del jugador que realiza el lanzamiento, son una modalidad más incluida. En el aspecto sonoro, el comentarista narra los diferentes lances del juego. De todas formas, todos estos elementos no son más que una anécdota al lado de la impresionante jugabilidad. **WORLDWIDE SOCCER** tiene madera de líder, y es hasta el momento el mejor simulador de fútbol para ***Saturn***.

CHIP & CE



PLAYSTATION 10

1 TEKKEN 2 =
Beat'em up ◆ Namco

Los indomables guerreros de TEKKEN 2 siguen dando el callo para permanecer un mes más en lo alto de la lista. No puedo, no puedo, no puedo.

2 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom

3 CRASH BANDICOOT NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ Sony

4 DIE HARD TRILOGY NOVEDAD
Arcade ◆ Electronic Arts

5 FORMULA 1 ↓
Conducción ◆ Sony

6 MOTORTOON GP 2 ↓
Conducción ◆ Sony

7 PENNY RACERS ↓
Conducción ◆ Sony

8 STREET RACER NOVEDAD
Conducción ◆ Ubi Soft

9 TIME COMMANDO NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Electronic Arts

10 NAMCO PIECES VOL. 1 =
Colección ◆ Namco

SATURN 10

1 TOMB RIDER NOVEDAD
Aventura ◆ Sega

Indiana Jane ha destronado a NIGHTS del primer puesto. El intrépido y aguerrido **Mayerick** os pone al tanto de sus aventuras en este número.

2 NIGHTS ↓
Arcade ◆ Sega

3 WORLD WIDE SOCCER'97 NOVEDAD
Deportivo ◆ Sega

4 SEGA RALLY ↓



EL MAS APETITOSO
WAVE RACER ◆ NINTENDO 64

EL MAS BRUTAL
MORTAL KOMBAT TRILOGY ◆ PLAYSTATION.

EL MAS TORPEDO
TOMB RIDER ◆ SATURN

GAME BOY 5

1 DONKEY KONG LAND ↑
Plataformas ◆ Nintendo

2 TETRIS ATTACK NOVEDAD
Puzzle ◆ Nintendo

3 GALAGA & GALAXIAN NOVEDAD
Clásicos ◆ Nintendo

4 STREET RACER NOVEDAD
Conducción ◆ Ubi Soft

5 BATTLE ARENA TOSHINDEN ↓
Beat´em-up ◆ Takara

GAME GEAR 5

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

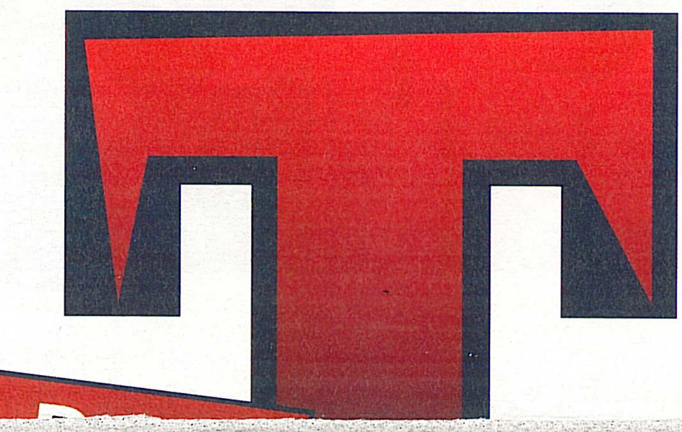
2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

3 TINTIN EN EL TIBET ↑
Plataformas ◆ Infogrames

4 TAIL'S ADVENTURES ↑
Plataformas ◆ Sega

5 JOHN MADDEN 96' ↓
Deportivo◆ Electronic Arts

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Conducción ◆ Sega

5 STREET RACER — NOVEDAD
Conducción ◆ Ubi Soft

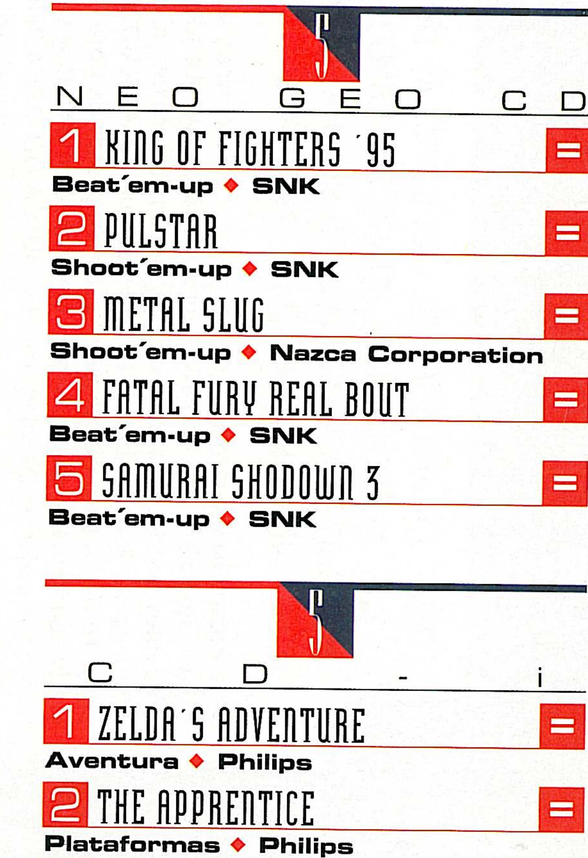
6 VIRTUA FIGHTER KIDS — ↓
Beat'em-up ◆ Sega

7 STORY OF THOR — ↓
Action RPG ◆ Sega

8 NIGHT WARRIORS — NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Capcom

9 VIRTUA FIGHTER 2 — ↓
Beat'em-up ◆ Sega

10 ALIEN TRILOGY — =
Shoot'em-up ◆ Acclaim



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND — =
Plataformas ◆ Nintendo
No se avista nada ni nadie que pueda perturbar el solitario y tranquilo reinado de Mario. Ni los gritos de **The Punisher** podrán con él.

2 DK COUNTRY 2 — =
Plataformas ◆ Nintendo

3 SECRET OF EVERMORE — =
Action-RPG ◆ Square

4 TETRIS ATTACK — =
Puzzle ◆ Nintendo

5 I.S. SOCCER DELUXE — =
Deportivo ◆ Konami

6 BREATH OF FIRE 2 — =
Action RPG ◆ Capcom

7 WINTER GOLD — NOVEDAD
Deportivo ◆ Nintendo

8 KILLER INSTINCT — ↓
Beat'em-up ◆ Nintendo

9 KIRBY'S DREAM COURSE — ↓
Arcade ◆ Nintendo

10 MAUI MALLARD — =
Plataformas ◆ Disney Interactive

10 MEGA DRIVE

1 SONIC 3D — NOVEDAD
Arcade ◆ Sega
Por fin se produce un cambio en el liderato. El eterno Sonic vuelve rejuvenecido para rememorar sus tiempos más gloriosos en los 16 *bits* de **Sega**.

2 I.S. SOCCER DELUXE — NOVEDAD
Deportivo ◆ Konami

3 TOY STORY — ↓
Arcade ◆ Disney Interactive

4 COMIX ZONE — ↓
Beat'em-up ◆ Sega

5 MAUI MALLARD — ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

6 MICROMACHINES'96 — ↓
Conducción ◆ Codemasters

7 POCAHONTAS — ↓
Plataformas ◆ Sega

8 VECTORMAN — ↓
Shoot'em-up ◆ Sega

9 SUPER SKIDMARKS — =
Conducción ◆ Acid Software

10 BUGS BUNNY — =
Plataformas ◆ Sega

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS '95 — =
Beat'em-up ◆ SNK

2 PULSTAR — =
Shoot'em-up ◆ SNK

3 METAL SLUG — =
Shoot'em-up ◆ Nazca Corporation

4 FATAL FURY REAL BOUT — =
Beat'em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 — =
Beat'em-up ◆ SNK

5 CD-i

1 ZELDA'S ADVENTURE — =
Aventura ◆ Philips

2 THE APPRENTICE — =
Plataformas ◆ Philips

3 BURN: CYCLE — =
Aventura ◆ Philips

4 LOST EDEN — =
Aventura ◆ Cryo

5 MAD DOG McCREE 2 — =
Shoot'em-up ◆ Capdisc



EN BUSCA DE

DESDE LA APARICION DE LAS CONSOLAS DE 32 BITS, MUCHOS HEMOS ESTADO ESPERANDO EL MOMENTO QUE AHORA POR FIN NOS HA TOCADO VIVIR CON ESTA GENIAL AVENTURA.

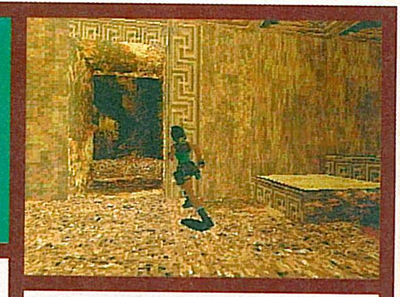
Recordad una de las trilogías cinematográficas más impresionantes de todos los tiempos (una pista, lleva sombrero y látigo). Tomad a su protagonista Indy y transformadlo en una fémina (con la mejor de las intenciones). Una vez hecho esto, incluid escenas épicas de la trilogía, como la gigantesca bola, y otras situaciones clásicas de la serie (puentes, villanos, pirámides, ídolos, etc.). Y para terminar, sacad un tiranosaurio de PARQUE JURASICO y ¿qué tenemos? Pues, ni más ni menos que **TOMB RAIDER**, una auténtica pasada de **Core Design** que incluso en el título se parece a EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA (por cierto, el arca lo encontraréis en la propia casa de Lara, protagonista del juego). Pero, ¿qué hace que este juego sea tan maravilloso como hemos dicho al

COMO UNA PELICULA

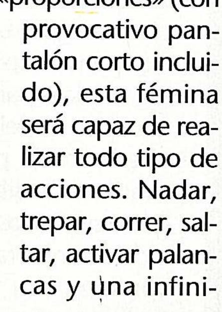
Para entrar en ambiente, una corta intro tratará de explicarnos el por qué de la aventura. Lara, como podéis comprobar, lleva unas pintas un poco lamentables, pero nada que no pueda ser superado por cualquier miembro de la redacción.

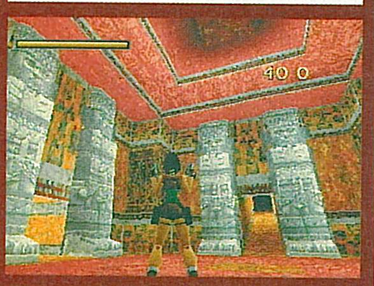
LA TUMBA PERDIDA



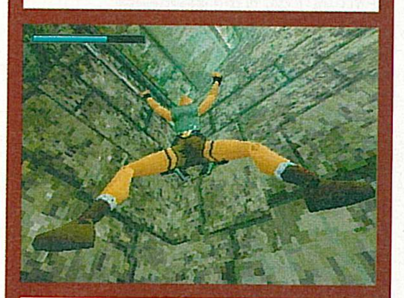


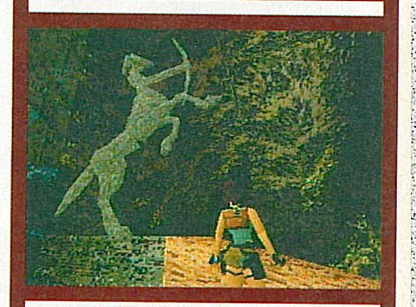
principio del texto? Además del ambiente aventurero que rodea a todo el juego, nos encontramos con una producción técnica que, por lo menos a este redactor, le parece de lo mejorcito que se puede encontrar hoy en día para **Saturn**. Un perfecto ejemplo puede ser la presentación gráfica. Todo en el juego aparece ante nosotros por medio de un *engine 3D* cuya calidad debemos reconocer. A pesar de que en ciertos momentos el juego se ralentice un un poco (sobre todo en los espacios abiertos, de los que hay muchos en el juego), el programa mantiene la compostura en la mayor parte de las ocasiones. Otro de los aspectos destacados del juego son las animaciones. Dejando de lado al personaje protagonista, todas las personas o animales que aparecen durante la aventura cuentan con realistas movimientos, incluido el enorme tiranosaurio del valle perdido, en el que también aparecerán los temidos velociraptors. Pero sin ningún género de dudas, Lara es lo mejorcito del juego. Además de sus buenas «proporciones» (con provocativo pantalón corto incluido), esta fémina será capaz de realizar todo tipo de acciones. Nadar, trepar, correr, saltar, activar palancas y una infini-

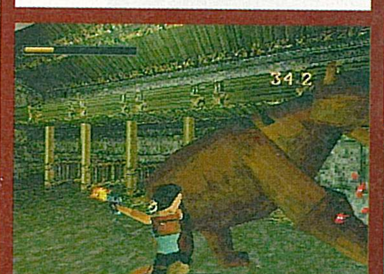








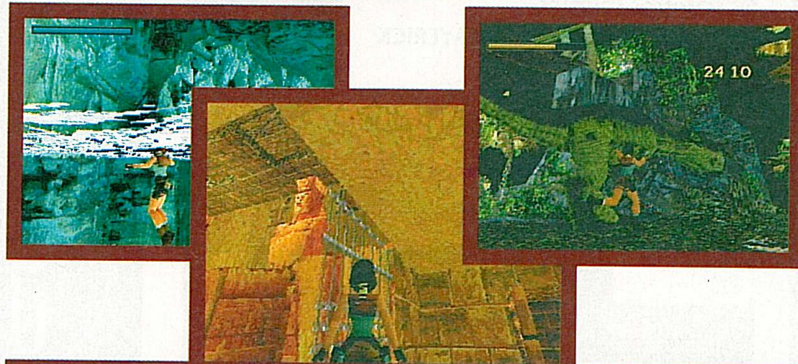


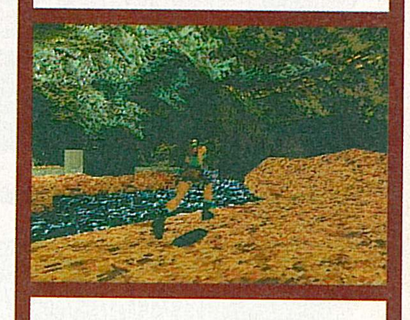












VILCABAMBA

Esta ciudad Inca nos servirá para ir tomando contacto con la aventura. Los enigmas que deberemos resolver no serán todavía muy complicados, pero a cambio podremos enfrentarnos con el temible tiranosaurus REX. ¡¡¡Ahí es na!!!



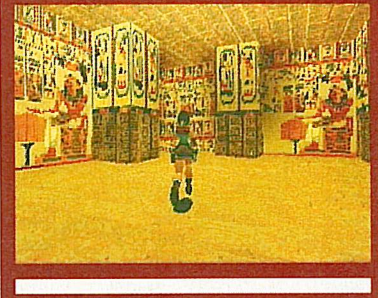


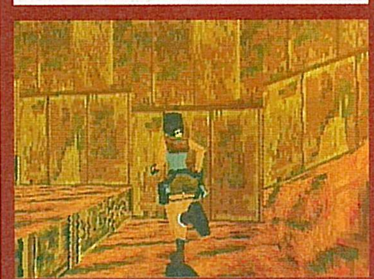
LABYRINTH

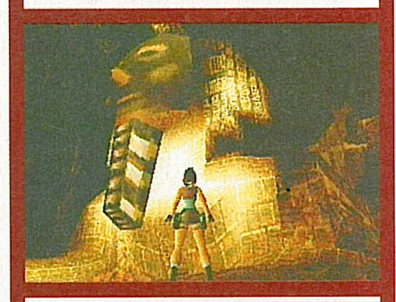
Para empezar nos encontraremos con unos horribles gorilas que nos amargarán la vida, aunque para este mundo tendremos que dominar, sobre todo, el buceo. Si no lo dominas en exceso, será mejor que te pases por el gimnasio.

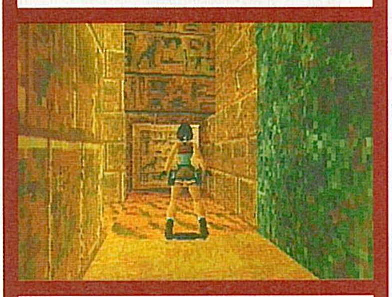


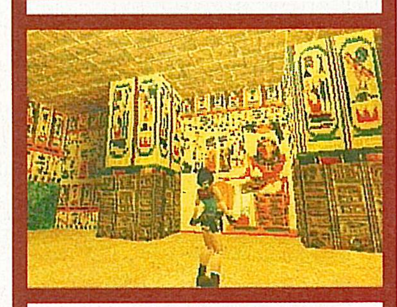






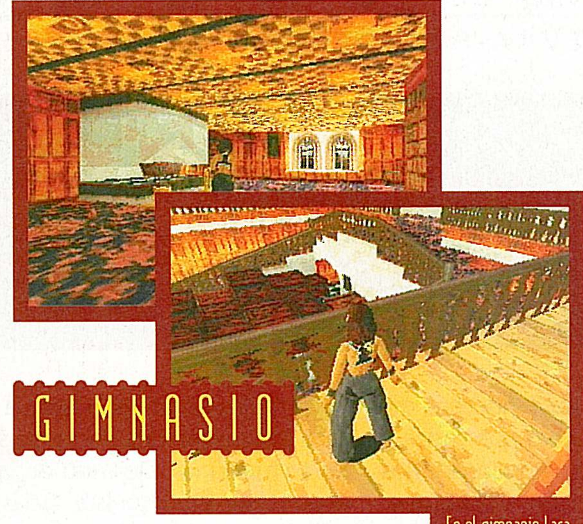






EGYPTIAN

Como no podía ser de otra forma, y ya que una aventura no es tal sin la presencia de algún tipo de civilización como la egipcia, en **TOMB RAIDER** nos enfrentaremos a las maldiciones de los templos egipcios. Ante unos bellos escenarios, Lara deberá sortear todo tipo de malintencionadas trampas, en una demostración de lo que la perturbada mente de un programador puede crear.



GIMNASIO

dad de movimientos diferentes. Tal es la cantidad de éstos, que disponemos de un nivel especial (la casa-gimnasio de Lara) al que podremos acceder desde el menu. En dicho lugar podremos prácticar todo lo comentado, al tiempo que recibiremos recomendaciones de la propia protagonista. Como véis, todo está pensado para disfrutar.

Las músicas parecen sacadas de la mejor de las películas de aventuras, obedeciendo perfectamente a la cantidad de situaciones y lugares que visitaremos. Los efectos de sonido, como era de esperar, no se apartan de la tónica general del juego, aportando todo tipo de voces, gritos, rugidos, golpes, etc.

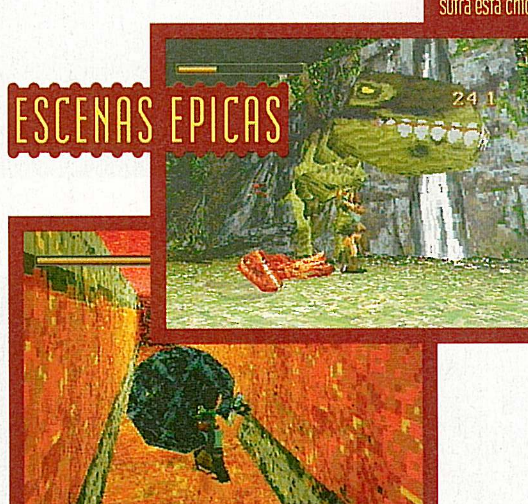
En fin, sentimos no contar con más espacio para contaros la infinidad de cosas que se nos han quedado en el tintero. Lo mejor es que lo veáis vosotros mismos.

NEMESIS & J.C.MAYERICK

En el gimnasio Lara podrá practicar todos los movimientos (algunos ciertamente complejos) que la protagonista puede realizar. Lo mejor para comenzar la aventura es darse un paseo por esta curiosa estancia del juego

Algunas escenas inolvidables de la historia del cine se dan cita en este insuperable **TOMB RAIDER**. Sino, ¿a qué os recuerda esa inmensa roca que rueda? ¿Y ese terrorífico tiranosaurio que persigue a Lara? Lo que no sufra esta chica...

ESCENAS EPICAS





	CORE DESIGN
	CORE DESIGN
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	ENERGIA
FASES	4 MUNDOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 92

El engine 3D es simplemente magnífico y, aunque en ciertos momentos se ralentiza, en general se mantiene en unos niveles aceptables.

MUSICA 92

Unos estupendos temas ambientan a la perfección toda la aventura. Pero lo mejor de todo es la musiquilla que suena cada vez que un peligro acecha.

SONIDO FX 91

Desde la voz de Lara hasta los rugidos de los animales, pasando por los movimientos de rocas, las palancas, las cascadas, las pisadas... todo genial.

JUGABILIDAD 94

Hasta ahora no ha aparecido ningún juego para Saturn que transmita de una forma tan maravillosa el ambiente aventurero que desprende TOMB RAIDER.

GLOBAL 93

Sin ningún tipo de dudas, TOMB RAIDER es el mejor juego que he jugado en Saturn y, por lo menos, uno de los tres mejores a los que he debido enfrentarme. Todo en él es maravilloso, pero lo que más te gustará será la cantidad de situaciones diferentes a las que te deberás enfrentar en esta interminable aventura.

\+ Los gráficos, el ambiente, la chica, los enemigos, el efecto del agua, las animaciones... todo.

− En determinadas ocasiones el juego se ralentiza un poquillo, aunque no molesta en absoluto.

CONCURSO

WIPEOUT 2097

2 TELEVISORES DE REGALO

5

10

SUPER JUEGOS y PSYGNOSIS quieren compartir el lanzamiento de la segunda parte de WIPE OUT con vosotros, y sortean 10 espectaculares premios que consisten en: 2 lotes de 1 TV, 1 juego y 1 Negcon Pad. 3 lotes de 1 juego y 1 mando, y 5 últimos premios de 1 mando. Para conseguirlos, tenéis que contestar a estas fáciles preguntas y mandar la respuesta junto con el cupón relleno con tus datos (no se admiten fotocopias) antes del 31 de Noviembre a: Ediciones Reunidas S. A. C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «Concurso WIPE OUT».

Preguntas:

1) ¿Cuántos circuitos podemos encontrar en WIPE OUT 2097?

2) ¿Cuántas clases de armas podemos encontrar en este espectacular título?

3) ¿Cuántas categorías iniciales de juego tiene WIPE OUT 2097?

NOMBRE: ____________ APELLIDOS: ____________

DOMICILIO: ____________ POBLACION: ____________

PROVINCIA: ____________ C.P.: ______ TEL.: ______

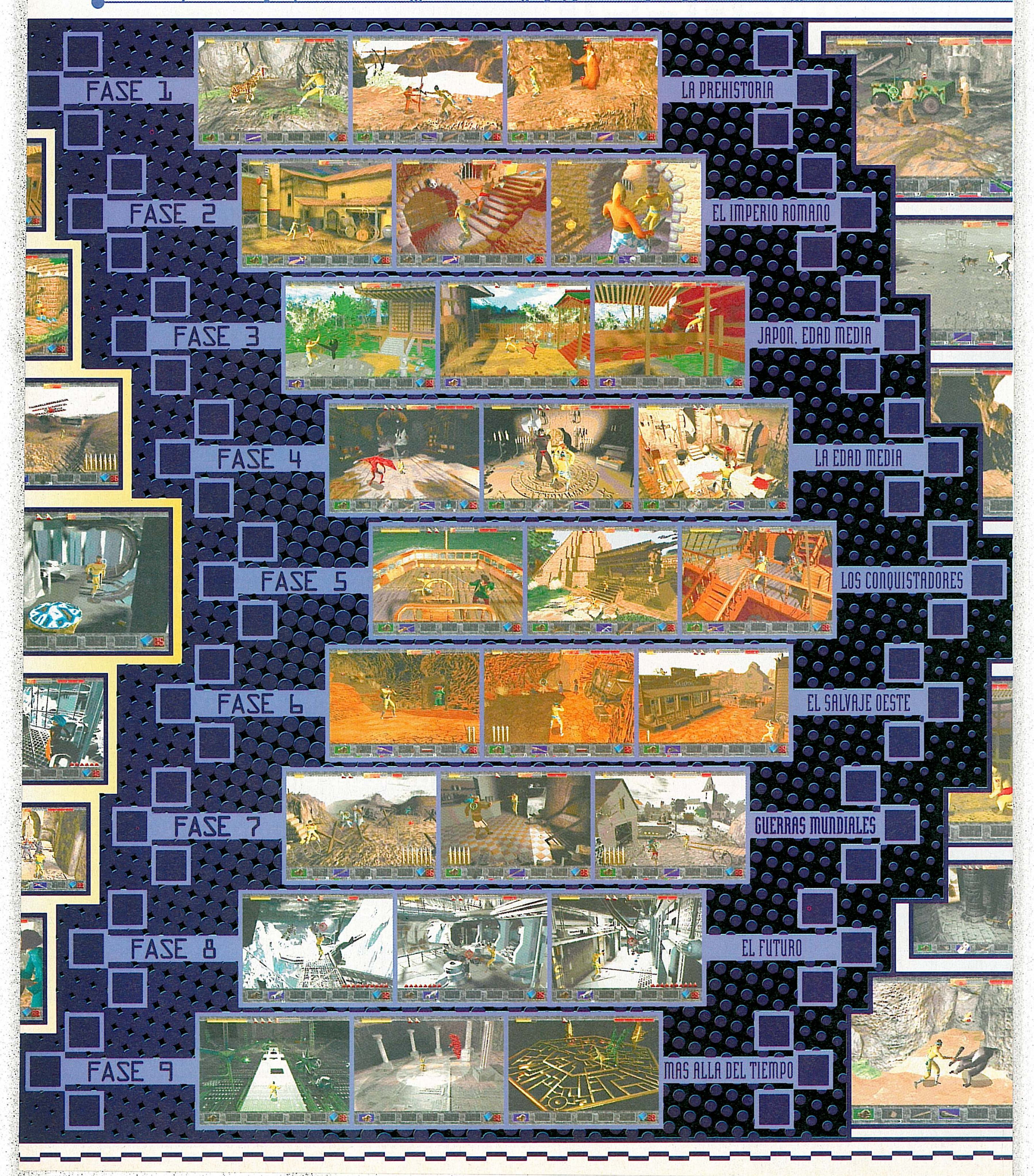
RESPUESTA (1) ____________

RESPUESTA (2) ____________

RESPUESTA (3) ____________



TIME COMMANDO



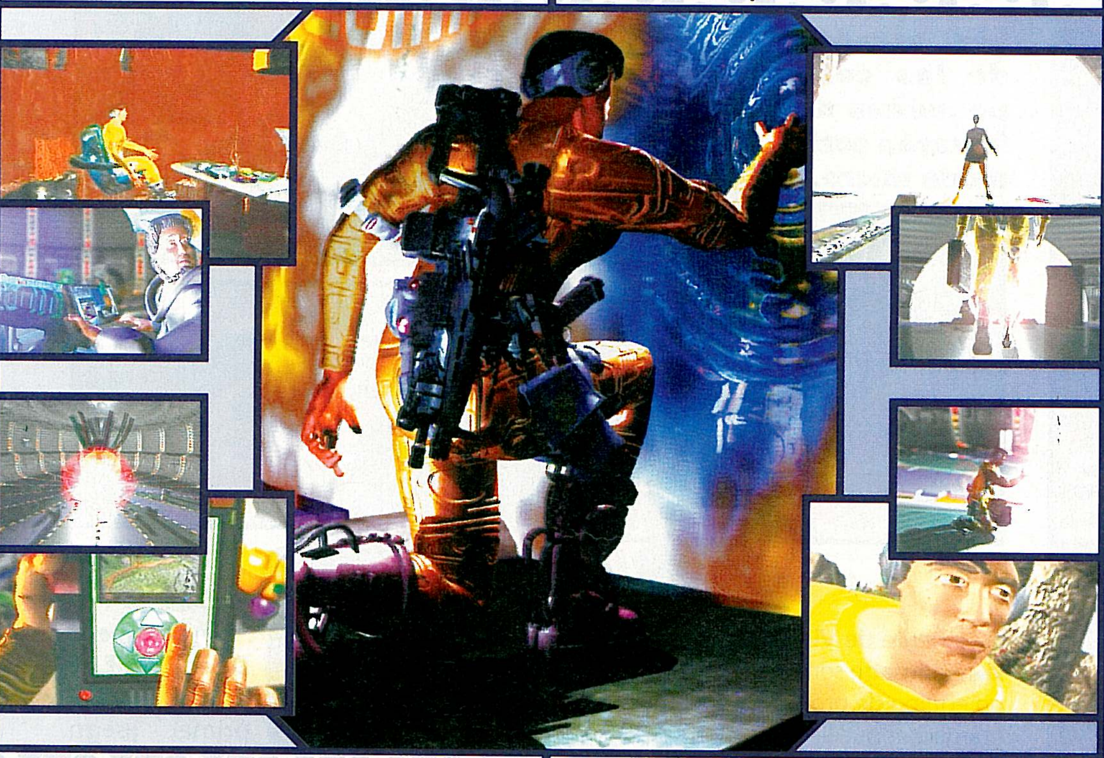


TIEMPOS DIFÍCILES

Un virus ha infectado el centro histórico-táctico, y las consecuencias pueden ser terribles para la historia de la humanidad. Tú tienes que evitarlo.

Los creadores de LITTLE BIG ADVENTURE, juego que se encuentra disponible para ***PlayStation*** en **Japón**, quieren ganarse las simpatías de los usuarios de ***PlayStation*** con una excelente epopeya a través del tiempo. **TIME COMMANDO** no es una aventura gráfica, se trata más bien de un *beat'em-up* en 3D con ciertos elementos típicos de una aventura. Por ejemplo, buscar resortes para abrir puertas, así como la perspectiva en que transcurre toda la historia. Para ponernos en antecedentes, el juego cuenta con una extensa *intro* en la que veremos como un desalmado introduce un virus en el centro histórico-táctico. A partir de ahí, **Stanley**, el protagonista, se ve embarcado en un viaje a través de ocho épocas de la historia. Como colofón terminará en un lugar más allá del tiempo para desactivar el virus una vez haya derrotado a todos los enemigos virtuales que éste ha creado. Toda la ambientación ha sido realizada cuidadosamente para que los episodios reflejen fielmente el espíritu de cada una de las fases. Quizá, en algunos momentos, las perspectivas más lejanas nos hagan perder las referencias respecto a nuestros enemigos, con la consiguiente merma de puntos de energía. Por lo demás, **TIME COMMANDO** es una auténtica belleza, tanto sonora como visual, que os mantendrá ocupados el suficiente tiempo como para amortizar la inversión en su compra.

R. DREAMER

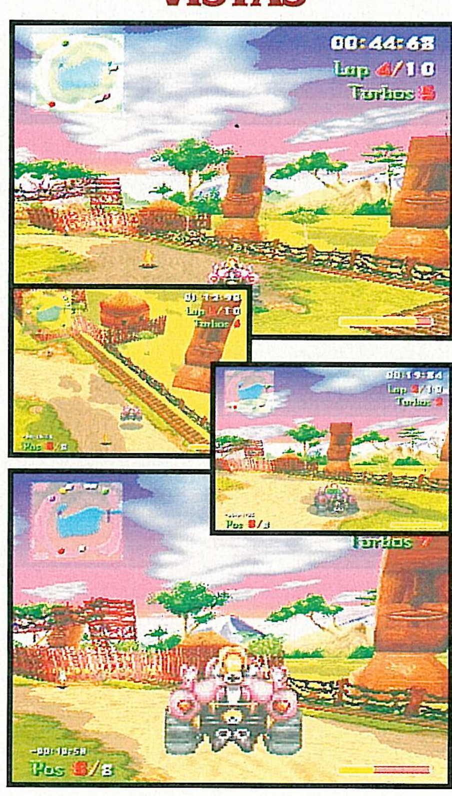




TORPEDORS

Después de su exitoso paso por las consolas de 8 y 16 bits, por fin llega el segundo juego de Ubi Soft para las máquinas de nueva generación. Ajustaos los cinturones, llega STREET RACER.

VISTAS



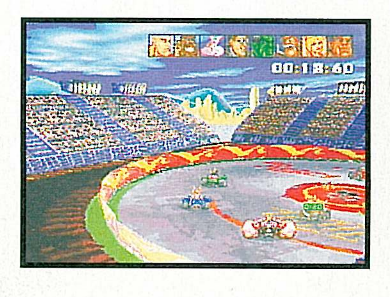


Los amantes de las cosas pequeñas disfrutarán con el modo micro.



RUMBLE

Expulsa a trompazos al resto de coches de este escenario. ¡Esto es la guerra!





La gente de **Vivid Image** son un equipo de programación que lleva bastantes años en el mundillo de los juegos. Los afortunados poseedores de esa maravilla llamada *Amiga* recordarán sus primeros éxitos con **Mirrorsoft** y **Psygnosis** como HAMMERFIST, un curioso arcade en el que controlábamos a dos personajes distintos; TIME MACHINE, una aventura a través del tiempo, o la saga de FIRST SAMURAI, cuya segunda parte tendría su versión para *Mega Drive*. **STREET RACER** era el primer juego que **Vivid** realizó para **Ubi Soft**, y supuso un éxito destacado para las dos compañías. Por fin está aquí la versión de 32 *bits* de este juego, y tenemos que confesar que ha constituido una muy grata sorpresa. Si tuviéramos que enumerar todas las virtudes de este juego, nos pasaríamos varias horas hablando sin parar. Para empezar, los gráficos son bastante impresionantes, sobre todo en lo que al entorno 3D se refiere. Todos los escenarios parecen una preciosa y colorista maqueta. Algunos de los efectos empleados en éstos son asombrosos, como la transparencia del agua, y sorprende-

BRONZE CUP

Esta copa representa una oportunidad única para cogerle el «tranquillo» al control del coche y la mecánica del juego. Os aconsejamos que utilicéis el modo beginner de conducción.



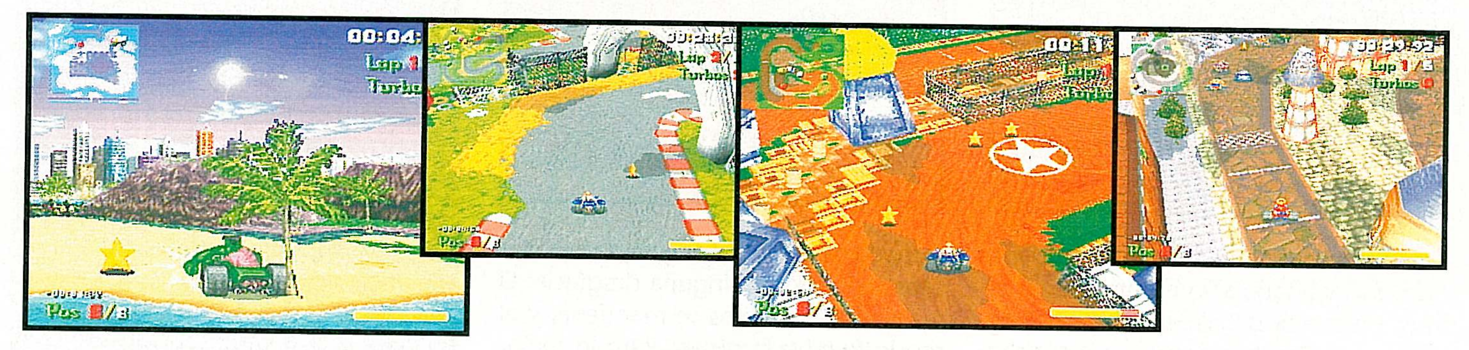
SILVER CUP

El primer reto real para los buenos pilotos. Aquí encontraremos algunos circuitos con una dificultad bastante alta, especialmente si lo que intentamos es llegar en el primer puesto.



GOLD CUP

Mejor que el oro de las barritas de Pescanova es conseguir esta copa, si lo haces tienes seguro un puesto entre los mejores, pero aún no lo has visto todo, muchachote feliz.



PLATINIUM CUP

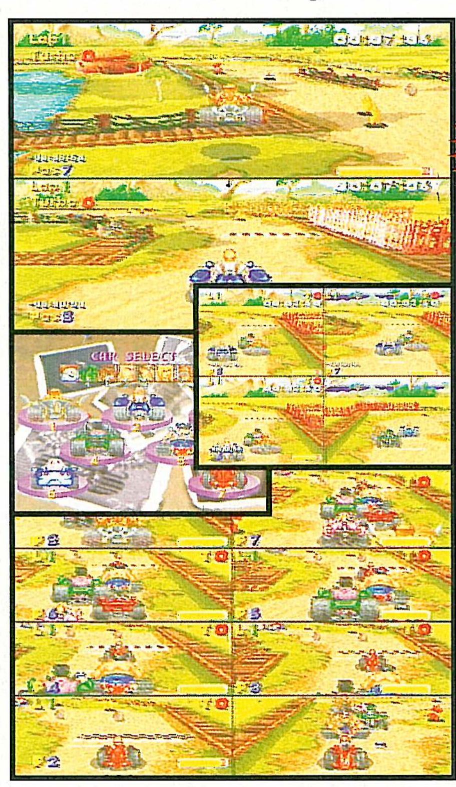
Si llegas aquí habrás llegado donde ningún Director de Arte llegó jamás, pero antes de echar las campanas al vuelo tendrás que superar los veinte circuitos, ¡no es imposible!



EXTRA

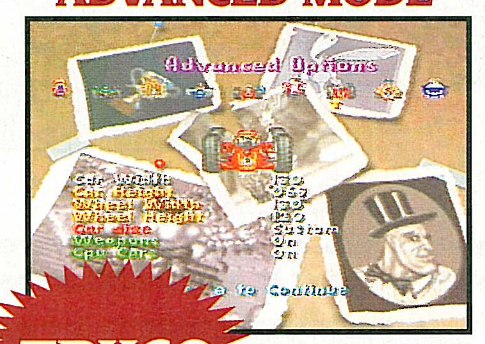


El esfuerzo tiene premio, y el tuyo será un truco que te proporcionará un coche más y tres circuitos. Próximamente en la sección de trucos de «Dremayer».





ADVANCED MODE



TRUCO

Otro fenomenal premio será la oportunidad de redefinir por completo las dimensiones de todos y cada uno de los vehículos, incluyendo las ruedas y el tamaño.





	UBI SOFT
	VIVID IMAGE
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	3
FASES	24
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 91
Asombrosos y detallados paisajes en 3D moviéndose con gran suavidad que asombrarán (por la falta de costumbre) a los usuarios de Saturn.

MUSICA 89
No llegan a la genialidad sonora de RAYMAN, pero están bastante por encima del resto de las composiciones musicales de videojuego. Bastante notables.

SONIDO FX 80
Ninguna cosa excepcional en este apartado. Los efectos justos, que cumplen con su cometido sin más. Si esperáis algo espectacular, olvidaos.

JUGABILIDAD 94
La diversión es total con este compacto. Por mucha gente que haya en tu casa siempre podréis jugar. Y si estáis solos tenéis 24 circuitos que superar.

GLOBAL 93
Con sólo dos juegos de 32 bits en su haber, los chicos de Ubi Soft han logrado situarse por méritos propios entre los mejores de las nuevas consolas. STREET RACER es uno de los arcades de conducción más divertidos, variados y completos que podéis encontrar. Recomendado si sois muchos en vuestra casa.

+ Diversión a raudales para un fantástico juego con todos los aspectos cuidados al máximo, fabuloso.
− Algunos aspectos, como el diseño de los coches, se ha descuidado un poco, excepto en el del conejo.

rán sobre todo a los usuarios de *Saturn*. En este apartado sólo echamos de menos un mayor detalle en los coches de los personajes, que a veces se ven poco integrados en los decorados. No deja de ser curioso que el vehículo del Conejo esté mucho mejor realizado que el resto. La música y los efectos están un poco por debajo del resto del programa, aunque no están nada mal. En cuanto al resto del juego, hay grandes y abundantes novedades con respecto a los 16 *bits*. En primer lugar, ha desaparecido el modo de fútbol del original, lo cual sinceramente no es ninguna desgracia. El numero de circuitos se mantiene, y el modo *Rumble* también. Pero lo mejor son las nuevas vistas y tamaños de los coches. Tendremos un modo al estilo MICROMACHINES con dos perspectivas, plana e isométrica, y por si esto fuera poco dispondremos de cuatro cámaras distintas. Si a esto le sumamos la posibilidad de hasta ocho jugadores... ¿quién da más?

THE PUNISHER



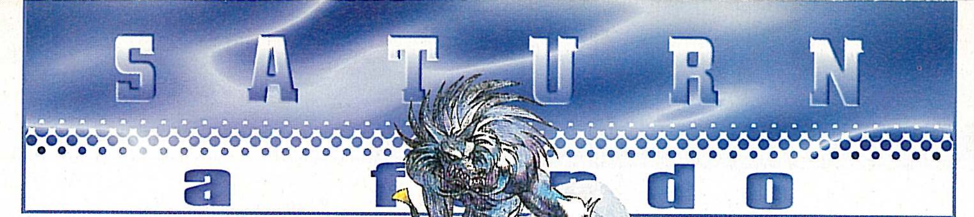


La súcubo es la elección ideal para los jugadores novatos.

Peludo y adorable, es el cúlmen de la fuerza bruta.

El Keith Richards del más allá. Muy cool.

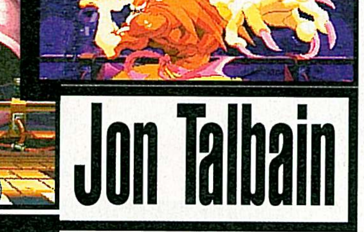
Anterior en el tiempo a STREET FIGHTER ALPHA, **NIGHT WARRIORS** podría considerarse más una versión mejorada que una secuela del simpático pero algo soso DARKSTALKERS. Con mejoras sustanciales tanto a nivel gráfico como en llaves y número de personajes, este nuevo desfile de monstruos luchadores llega al mercado europeo bastante tiempo después que su sucesor





El primer hombre-lobo experto en kárate, ninjitsu y macramé.

El espiritú del antiguo Japón recae en este viejo demonio.

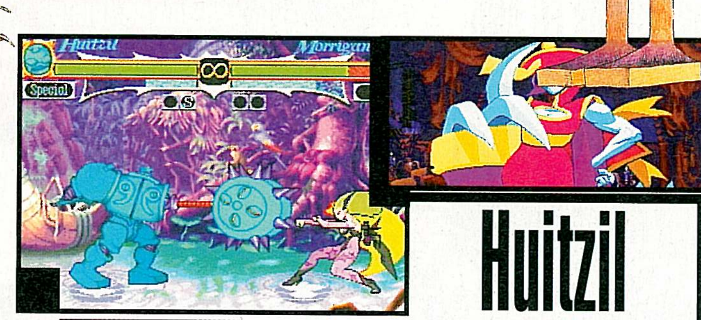


Jon Talbain

Bishamon

La mujer gato rezuma erotismo y agilidad a partes iguales.

Un tritón marino con bastantes semejanzas con la célebre Criatura del Lago Negro de Jack Arnold. Y es que a pesar de moverse mejor en medios acuáticos, Rikuo es un excelente luchador en tierra.



Felicia

Rikuo

Huitzil

La parada de los monstruos

La herencia extraterrestre de la civilización azteca es dura y resistente como la piedra.

Vampiros, hombres-lobo, momias y todo tipo de criaturas de ultratumba se dan cita en este barroco beat´em-up de la factoría Capcom, que llega a Saturn de manera oficial, tras cosechar un éxito sin precedentes en el difícil mercado japonés.

en los salones recreativos, el ya mencionado STREET FIGHTER ALPHA. Esto podría explicarse únicamente por el mayor carisma y popularidad de Ryu, Ken y compañía, ya que en lo referente a gráficos y jugabilidad, **NIGHT WARRIORS** no tiene nada que envidiar a ningún STREET FIGHTER. Con la principal peculiaridad de tener como luchadores a los principales montruos del folclore y el cine fantástico, **NIGHT WARRIORS** mantiene la misma línea de los anteriores *beat´em-up* de **Capcom**. Los fans del género podrán encontrar espectaculares movimientos especiales, llaves de todo tipo e incluso los populares *chain combos* (llamados así porque consisten en enganchar sucesivos golpes y patadas de menor a mayor potencia) que eran una de las principales virtudes de STREET FIGHTER ALPHA (aunque por desgracia han desaparecido en ALPHA 2). Los gráficos, sin variar demasiado, tanto en personajes como escenarios, han mejorado ostensiblemente con respecto a DARKSTALKERS. Algo que salta a la

La crueldad y sentido del humor de Lord Raptor queda patente en esta secuencia en



La creación del Barón es un compendio de fuerza y técnica

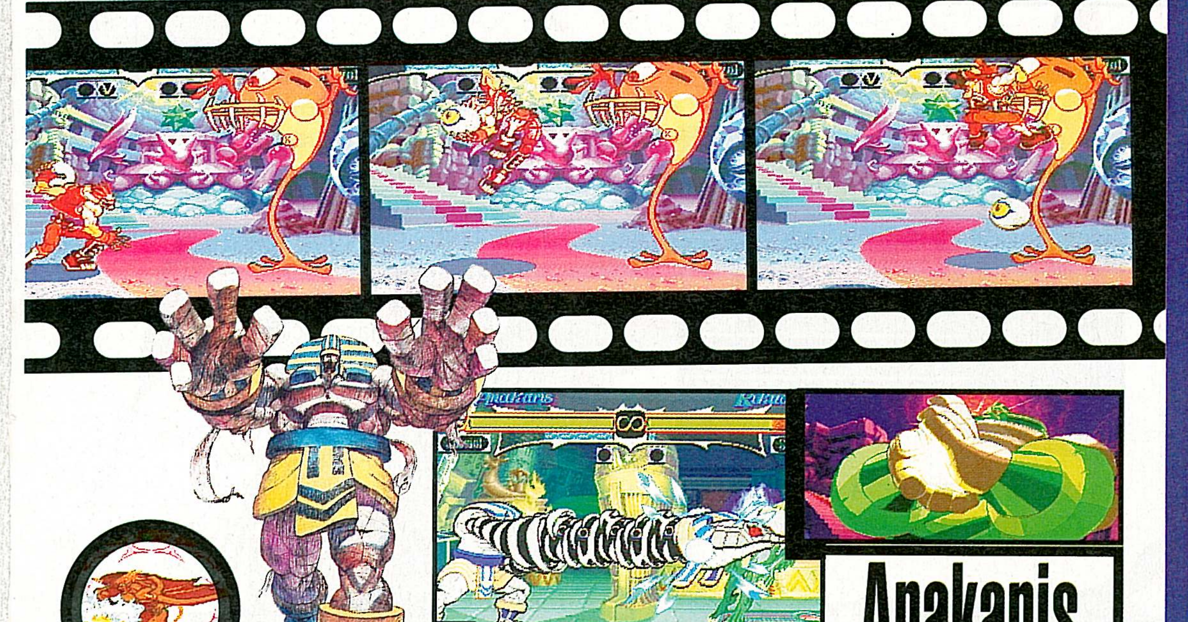
El rey de la noche defenderá su trono de los nuevos aspirantes

El cazador es la esencia de la magia.

La mascota de Flamagás es ahora un personaje seleccionable.

Ni los reyes del averno permanecen inmunes a los maratones verbales del apolíneo The Punisher.

la que machaca literalmente a su rival ¡3 puntos colega!





Ni un sarcófago de piedra podría detenerle.





La patrona manicura ataca de nuevo.



vista si lo comparamos con la adaptación de DARKSTALKERS para ***PlayStation*** (de inminente lanzamiento en **Europa**) o si activamos el *Appendix Mode*, una curiosa opción secreta que permite acceder dentro de **NIGHT WARRIORS** a los escenarios, melodías y color de los personajes de DARKSTALKERS (incluso la *intro* de la recreativa). Todo un detallazo por parte de **Capcom**, introduciendo en un único *CD* dos juegos en uno. Ha sido un largo camino, pero por fin tenemos entre nosotros la adaptación a ***Saturn*** de una de las recreativas que más fama ha cosechado en los últimos años. Si te quedaste sin jugar con ella, o aún mejor, si disfrutaste de ella, no debes perderte esta asombrosa conversión. Por una vez, el *slogan* «tener una recreativa en casa» no suena a fantasmada.



NEMESIS & DOC «La Larva Diurética».



VIRGIN	
CAPCOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	10
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 94

Look de dibujos animados, colores planos y una animación sorprendente son las mejores virtudes que presentan los soberbios gráficos del juego.

MUSICA 92

El CD ROM y el Appendix Mode nos permiten elegir entre las melodías originales de NIGHT WARRIORS y DARKSTALKERS, detalle bastante interesante.

SONIDO FX 90

Conecta tu Saturn a un equipo de música y podrás beneficiarte del espectacular Q-Sound, que potencia los efectos de sonido y las voces.

JUGABILIDAD 93

Toda la jugabilidad made in Capcom al servicio de un arcade de lucha 100% adictivo, que encierra en su interior centenares de llaves y golpes secretos.

93 GLOBAL

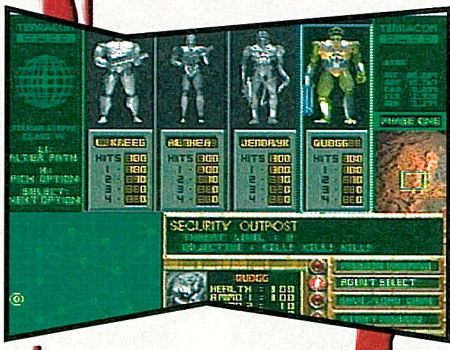
Seguidores del culto luciferino, fans de la ciencia-ficción, amantes de los juegos de lucha... NIGHT WARRIORS tiene todo lo que cualquier usuario podría desear. Gráficos impresionantes, sonido de película y jugabilidad arrolladora. Un pedazo de juego como hay pocos en Saturn, y que no debes perderte.

+ La idea de incluir la intro, las melodías y los escenarios de DARKSTALKERS dentro del juego.

− Una vez más, las gigantescas franjas de la versión PAL ponen la nota negativa. La historia de siempre.

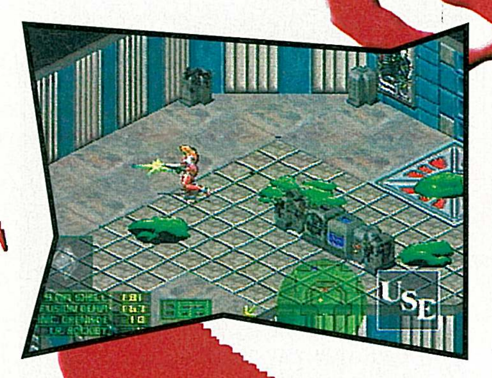
Conviene aclarar desde el principio que **PROJECT OVERKILL** no es ni el juego más salvaje de la historia ni el más sangriento que podamos recordar. Es cierto que la sangre está muy presente, salpicando las paredes, formando charcos en el suelo y manchando casi todo a nuestro paso pero, a estas alturas, eso ya no asusta ni a las novicias. Mucho tendría que haber trabajado **Konami** para superar cualquier telediario, y **PROJECT OVERKILL**, aparte de mucha «salsa de tomate» y algún pequeño reventón corporal de algún enemigo, no tiene mucho que aportar a dicha materia.

PERSONAJES



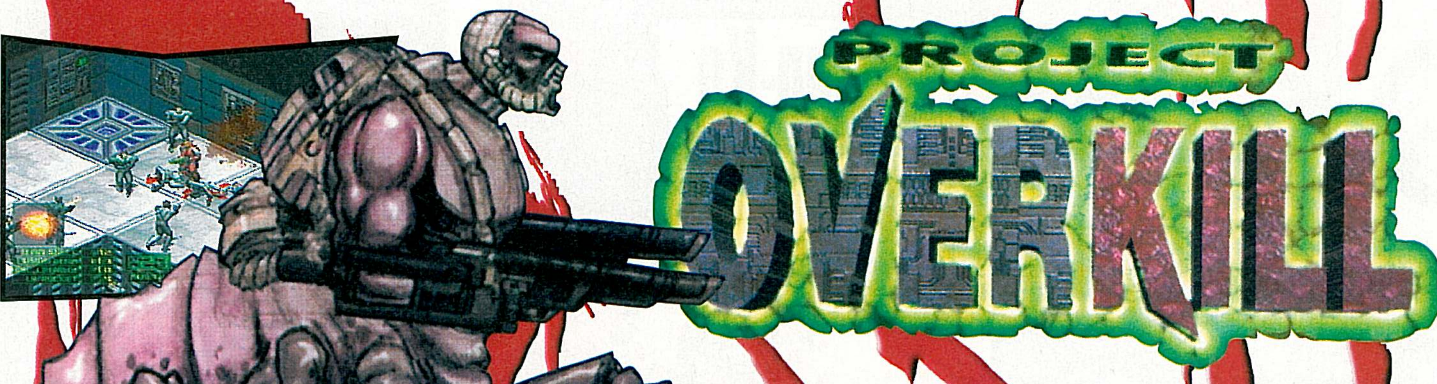
LA UNICA DIFERENCIA ENTRE ELLOS SON SUS ARMAS SECUNDARIAS.

Entrando ya en lo que es el juego, **PROJECT OVERKILL** es un complejo arcade en perspectiva isométrica en el que deberemos completar diferentes misiones calculando al milímetro casi todos nuestros pasos. La principal dificultad del juego, incluso en el nivel más sencillo de los tres existentes, la vamos a encontrar en lo tremendamente ajustado de nuestra vida y municiones. Pasar unas cuantas fases resulta relativamente sencillo pero, si tenemos en cuenta que al salvar la partida comenzamos la siguiente fase con la









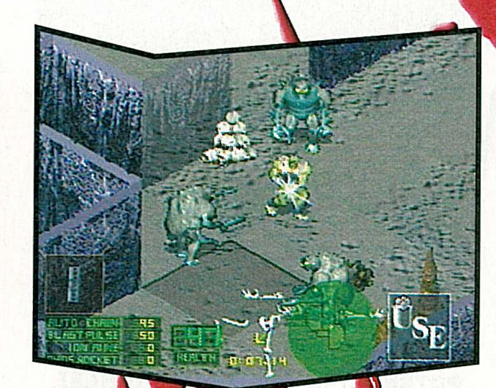
Lo salvaje, lo cruento y la sangre a granel acaban de encontrar en PROJECT OVERKILL un nuevo vehículo con el que atropellar a las mentes más moralistas y pizpiretas del mundillo del videojuego. Una auténtica burtada gráfica que los aficionados a las sangrías gratuitas apreciarán en su justa medida.

ESCUADRON DE LA MUERTE



MUERTE

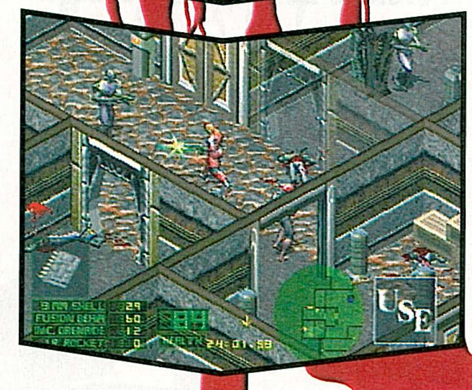




MENU DE FASE

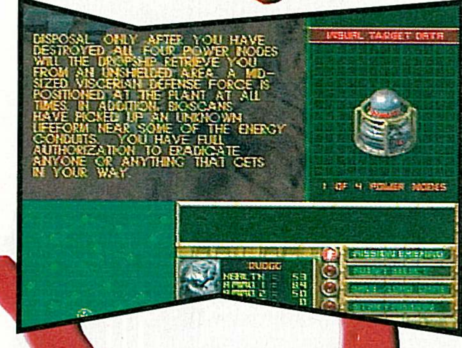








MISIONES

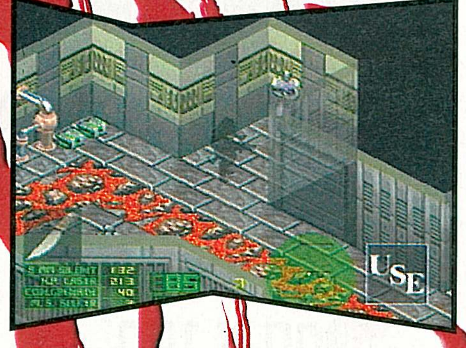


ANTES DE COMENZAR CADA FASE ES IMPRESCINDIBLE CONOCER CON EXACTITUD TODOS LOS OBJETIVOS Y PARTICULARIDADES DE LA MISION.

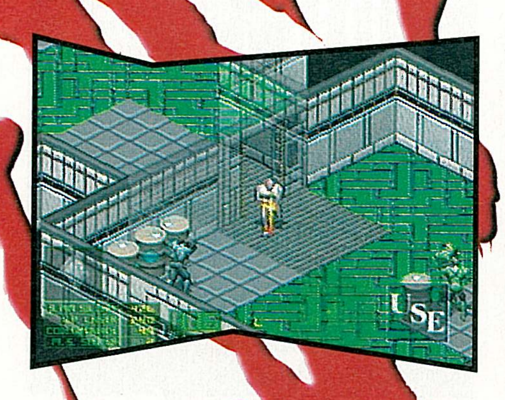
misma energía y munición con la que terminamos, la cosa se complica de una manera considerable. Con la práctica se puede aliviar un poco este extremo, aunque podemos asegurar que no se trata de ningún regalo. Vamos, que la vida del programa está garantizada

Gráficamente resulta muy atractivo, variado en el diseño de los escenarios, vistoso aunque algo monótono en su colorido y bastante cuidado en la cuestión de los detalles que conforman los decorados. Su único gran defecto, un fallo que hace daño a los ojos por su evidencia, son las enormes ralentizaciones que se producen al moverse unos cuantos enemigos en pantalla. Si exceptuamos este importante detalle, todo lo demás se en-

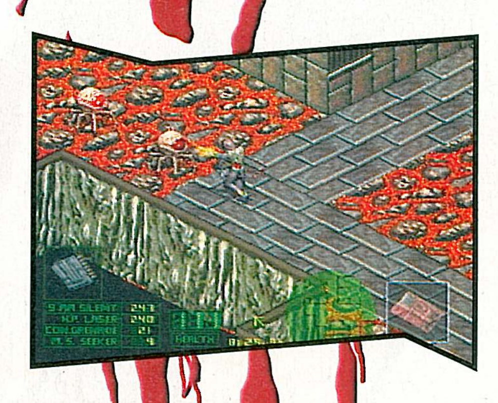
INVISIBILIDAD



UNO DE LOS ITEMS MAS UTILES DEL JUEGO. DURANTE UN RATITO PODRAS MACHACARLOS SIN QUE SE ENTEREN DE QUE VA LA PELICULA.

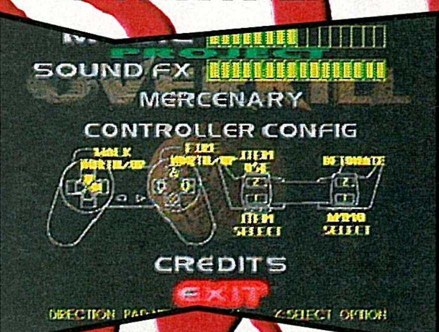








OPCIONES



LA UNICA OPCION A LA QUE TENDREIS QUE PRESTAR ATENCION ES A LA DEL NIVEL DE DIFICULTAD. EL MAS SENCILLO... YA ES DIFICIL.

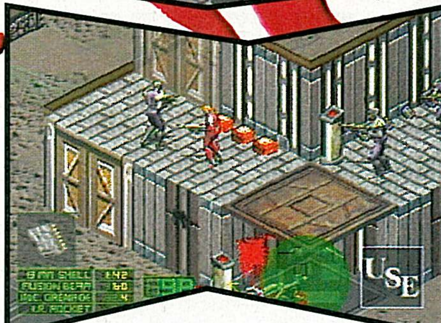
INVULNERABILIDAD

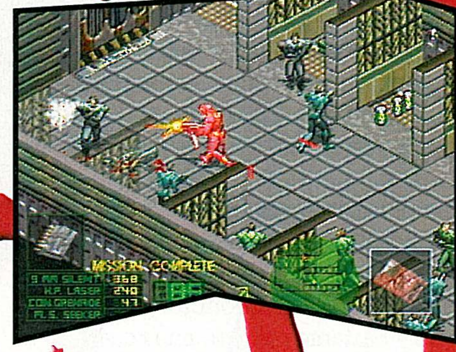


SIN ESTE ESCASO Y PRECIOSO ITEM ES PRACTICAMENTE IMPOSIBLE SUPERAR A LOS ENEMIGOS MAS POTENTES DE LAS FASES FINALES.

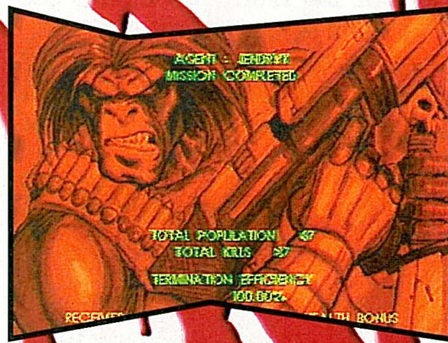








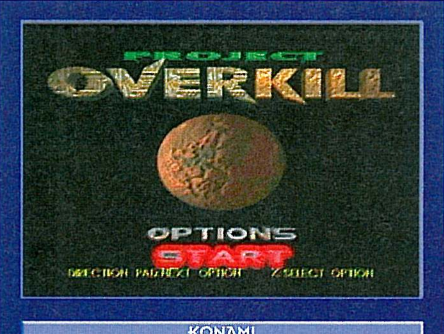
100 X 100



SI LOGRAS ACABAR CON TODOS LOS ENEMIGOS DE LA FASE, TU VIDA AUMENTARA EN UN 20%. NO ES MUCHO... PERO SI RECOMENDABLE.

cuenta a la altura de lo esperado, con una música perfectamente elegida y unos efectos sonoros impecables en los que sobresalen los gritos y explosiones. Resumiendo, **PROJECT OVERKILL** es un programa que puede colocar a los amigos del disparo fácil y constante, típico de otros clásicos del género, pero que cautivará a aquellos que busquen acción potente pero calculada y con control. Aunque tiene algunos defectillos, sigue siendo una excelente opción en un género que no cuenta con demasiados títulos a pesar del innegable tirón que tiene este género entre los aficionados a los videojuegos. Un título nuevo de **Konami** que demuestra que sigue siendo una de las grandes.

DE LUCAR



	KONAMI
	KONAMI
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	50
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 88

El excelente trabajo de ambientación y diseño de escenarios y personajes queda oscurecido por las molestas ralentizaciones en momentos puntuales.

MUSICA — 90

Melodías épicas con orquestación salvaje y otras con aires de misterio que aumentan la tensión. Al programa le vienen como anillo al dedo.

SONIDO FX — 90

En un juego tan potente en explosiones y matanzas varias, los efectos ocupan un lugar importante en el entorno, y en este caso están muy bien.

JUGABILIDAD — 90



No es el típico juego de matar y matar disparando a lo loco. Es un programa duro de roer que precisa habilidad, puntería y algo de estrategia.

GLOBAL — 90



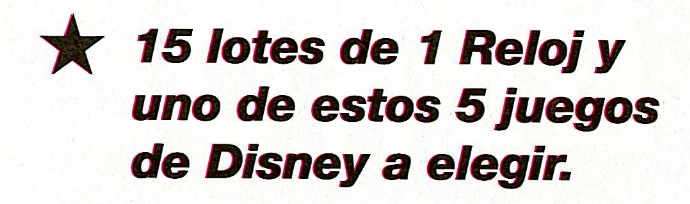
PROJECT OVERKILL no defraudará a los amantes de los juegos de acción, con una dificultad exigente y con ciertos elementos de estrategia. Aquellos que busquen entretenimiento exento de preocupaciones, que vayan pensando en otro título. Salvo las ralentizaciones, todo está acorde con la calidad made in Konami.

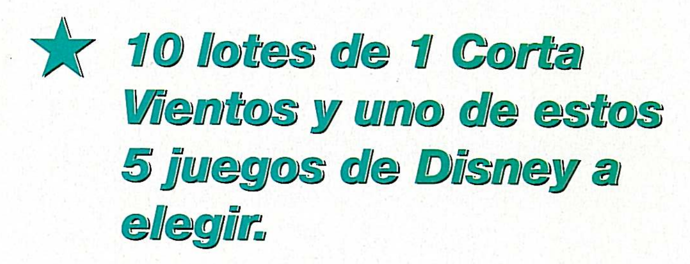
+ La mecánica del juego, aunque exigente, es muy adictiva.
− La ralentizaciones son demasiado descaradas como para pasarlas por alto.

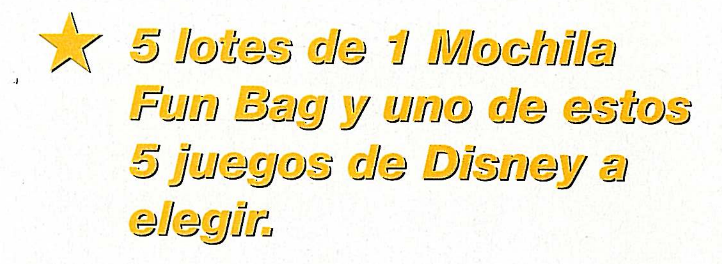


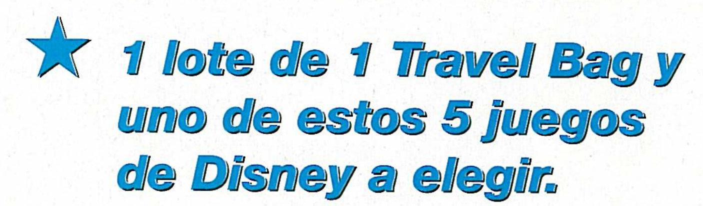
GANA FANTÁSTICOS PREMIOS CON...

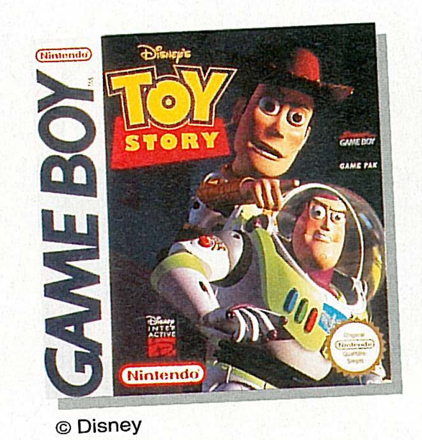
NINTENDO y SUPER JUEGOS te dan la oportunidad de conseguir 62 fantásticos premios que consisten en:





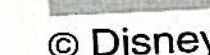






© Disney





© Disney



© Disney



© Disney



© Disney

Para conseguirlo, sólo tenéis que mandar un dibujo de uno de los personajes de estos cinco títulos de **Disney** junto con el cupón relleno con tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Noviembre a: Ediciones Reunidas S. A. C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid, indicando en el sobre «Concurso Nintendo»





NOMBRE: ______ APELLIDOS: ______

DOMICILIO: ______ POBLACION: ______

PROVINCIA: ______ C.P.: ______ TEL.: ______

JUEGO ______ FORMATO ______



EL ULTIMO GRAN HEROE



Desde SONIC AND KNUCKLES los fans del erizo azul teníamos unas ganas locas de disfrutar de nuevas aventuras de nuestro personaje preferido, pero con la decadencia acelerada de Mega Drive, empezábamos a perder las esperanzas. Gracias a los chicos de Traveller's Tales, Sonic está aquí para decirnos su último adiós porque, ¿será ésta la despedida definitiva? El tiempo nos lo confirmará...







Los juegos de Sonic han sido realizados principalmente en dos lugares distintos: SONIC, SONIC 2 y SONIC CD en **Japón** por el *Sonic Team* y SONIC 3 y SONIC AND KNUCKLES por **Sega América** con la colaboración de algunos de los miembros del equipo de **Yuji Naka**. Decimos esto porque por primera vez un juego de Sonic se desarrolla completamente en Europa, y sin ninguna colaboración del equipo original. A primera vista esto po-

GREEN GROVE

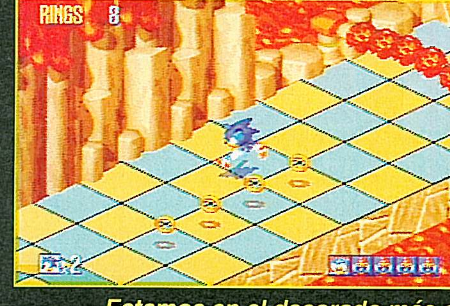




La fase más clásica de todas. Aunque tenga otro nombre , los amantes de la saga reconocerán este escenário claramente, se trata de la GREEN HILL ZONE.



VOLCANO VALLEY





Estamos en el decorado más caliente de todos, repleto de volcanes y lava ardiendo. Será muy práctico encontrar un icono que te hará inmune al calor.



SPRING STADIUM





El colorido del juego queda demostrado en esta fase, todo un derroche de imaginación y diseño visual que encandilará a todo jugón que se precie.

ROBOTNIK



DIAMOND DUST



En la despedida de Sonic de los 16 bits no podía faltar una de las fases más típicas y odiadas de los juegos de plataformas, nos referimos a la de la nieve.

dría parecer una catástrofe de proporciones épicas, pero este soponcio no puede de más que transformarse en alegría sin límites cuando nos aparece el santo logo de **Traveller's Tales**. En su *curriculum* figuran LEANDER, MICKEYMANIA, TOY STORY y MICKEY´S WILD ADVENTURES. Con semejante lista de maravillas, no es de extrañar que los responsables de **Sega** se decantaran por estos genios británicos. Lo primero que encontramos al poner este cartucho es una impresionante *intro* renderizada en *Full Motion Video*. Aunque parezca mentira en este cartucho se ha incluido la primera *intro* de estas características con una calidad de imagen bastante superior a la de ***Mega CD***. Después de este maravilloso susto nos encontramos con el juego en sí, un trepidante arcade tridimensional del cual pasamos a contar ahora mismo todos sus

RUSTY RUIN



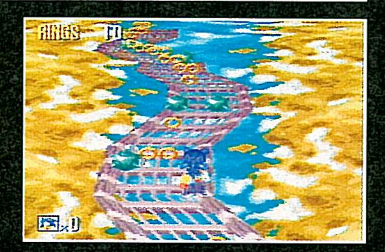


Como un Indiana Jones cualquiera, Sonic deberá recorrer las ruinas de un extraño templo situado en algún lugar no muy lejano de la isla de Flicky.



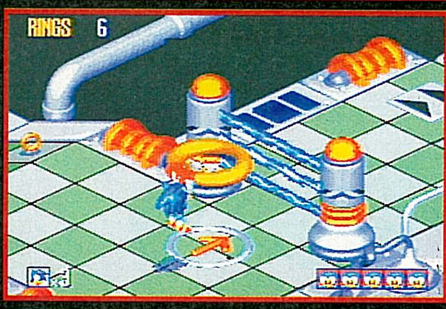
FASE DE BONUS





Los genios de Traveller's Tales se esfuerzan en demostrar en cada juego que aún no está todo inventado en cuestiones técnicas. He aquí una clara muestra de esto. Se trata de las fases de bonus, todo un prodigio propio de los 32 bits.

GENE GADGET

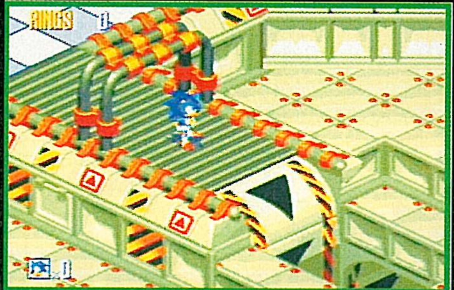




Tomando ingredientes de los Sonic y del genial e incomprendido FLICKY, los programadores han creado un Sonic original, adictivo y muy, muy divertido.

PANIC PUPPET





Estamos ante el primer Sonic que se programa sin el apoyo del equipo original, fuera de las fronteras niponas. A pesar de esto, es toda una maravilla visual.

pormenores. **SONIC 3D FLICKY ISLAND** tiene pocos puntos en común con sus predecesores, aunque esta perspectiva ya se había empleado antes en SONIC LABYRINTH, el desarrollo del juego es completamente distinto. Los programadores han mezclado los escenarios y enemigos de los Sonic y algunos elementos ineludibles, como los anillos, con uno de los juegos más divertidos e incomprendidos del catalogo de **Sega**, estamos hablando de FLICKY, un curioso y adictivo arcade en el que controlábamos a un simpático y cabezón pajarraco que debía poner a sus crías a salvo de un gato. Justo eso es lo que deberemos hacer en este cartucho, con la diferencia de que Sonic sera el encargado de llevar a los polluelos a un anillo gigante para ponerles a salvo. Para liberarlos bastará con destruir a ciertos enemigos que se han apoderado de ellos. Como en todo juego de Sonic, no podían faltar dos cosas: el inefable Robotnik, y las fases de *bonus*. El primero viene más o menos como siempre, aunque en esta ocasión y debido a la nueva perspectiva será algo más difícil acabar con él. En cuanto a las fases de *bonus*, deciros que es lo más increíble que se haya visto en una consola de 16 *bits*. Lo mejor es que les echéis un vistazo a las pantallas y si podéis al juego. Un impresionante cartucho que viene a demostrar que aún se podía exprimir más a *Mega Drive*.

THE PUNISHER



SEGA

TRAVELLER'S TALES

MEGAS	32
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	7
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 93

Los sprites en 3D con una resolución propia de 32 bits y acompañados de algunos soberbios efectos gráficos, dan al juego un toque muy espectacular.

MUSICA — 90

Los señores de Traveller's Tales se las han arreglado para componer fenomenales músicas, alegres y con el aire nipón que requería la situación.

SONIDO FX — 80

Como viene siendo habitual en los juegos de SONIC, exceptuando el berrido del logo, nadie se ha molestado en diseñar un efecto de sonido nuevo.

JUGABILIDAD — 92

El control es perfecto, y la longitud de cada una de las fases hacen que tengamos cartucho para rato. La curva de aprendizaje está ajustada al milímetro.

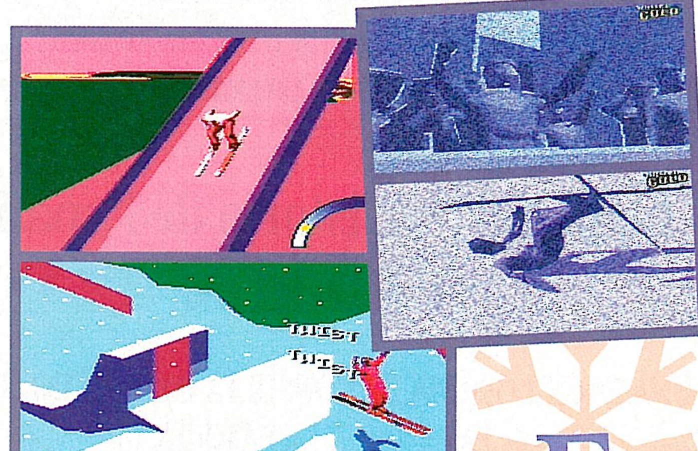
92 GLOBAL

Llevamos tiempo quejándonos de que los juegos de SONIC eran todos iguales. Llegó la hora de cerrar la boca porque estamos ante el SONIC más original desde SONIC CD, que además cuenta con unos de los mejores gráficos jamás vistos en Mega Drive. Si te gusta Sonic y no te lo compras, no tienes perdón de Dios.

+ El giro de desarrollo que ha experimentado la saga con este título.
− Que sea la última vez que veamos a nuestro erizo preferido en Mega Drive... ¿o quizá no?



El nuevo programa para Super Nintendo supone una bocanada de aire fresco ante el desolador panorama de lanzamientos para este sistema en los últimos meses. La imaginación, la claridad de ideas y la espectacularidad vuelven a ponerse al servicio de uno de las consolas que todavía tiene ganas de demostrar que todavía es capaz de dar muchas horas de diversión.

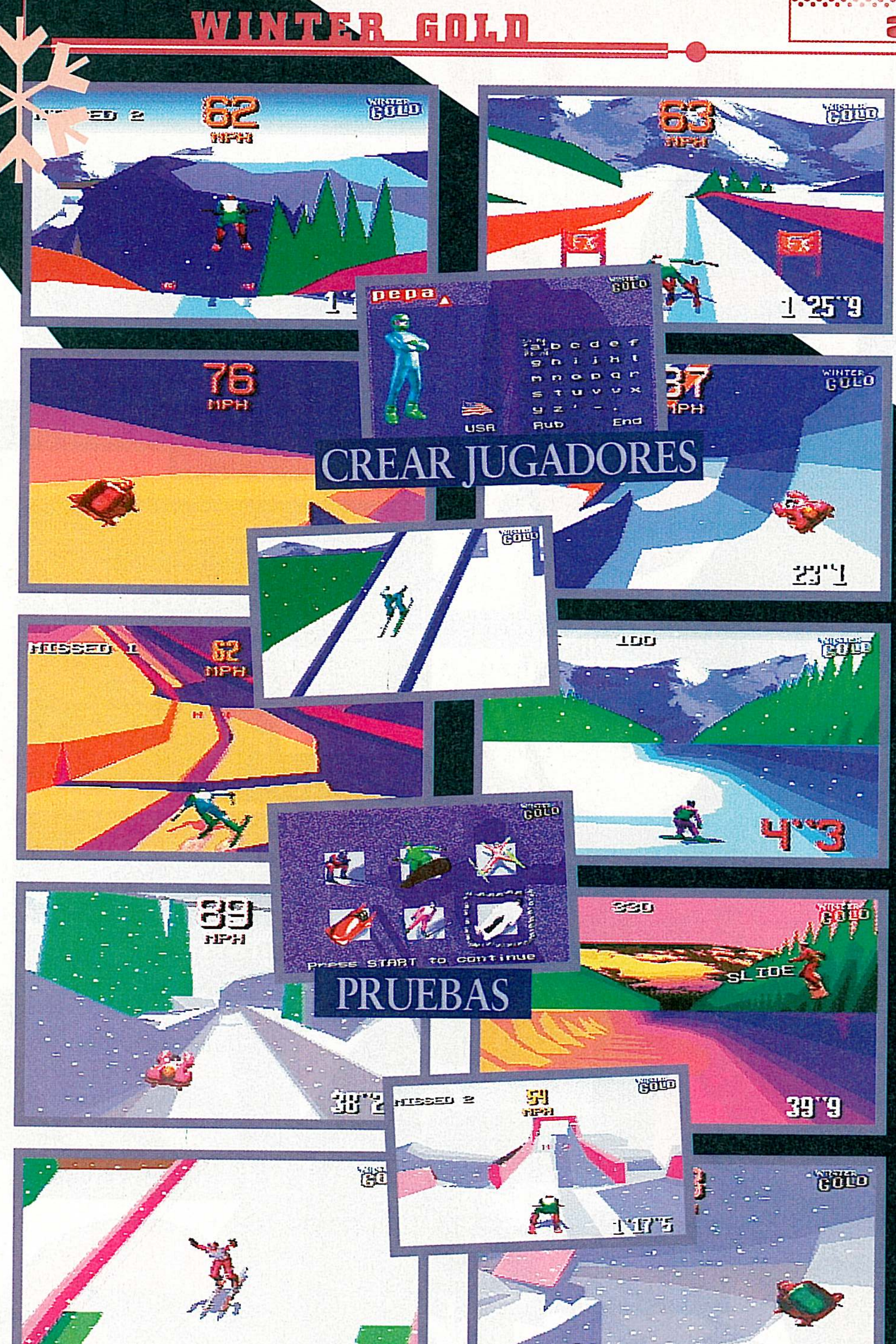


Es blanco pero muy bueno

Ante el aluvión de lanzamientos para ***PlayStation*** y ***Saturn*** aparecen escasos programas para 16 *bits*, generalmente segundas partes o versiones, con el objetivo de cumplir el expediente. Sin embargo, con **WINTER GOLD** se reviven aquellos años en los que cada lanzamiento de **Nintendo** levantaba gran expectación por parte de los perplejos usuarios. Prueba de ello es la utilización del *chip FX*, que no se empleaba desde el casi desconocido en **España** DIRT TRAX FX, y al que pudo verse por última vez en nuestro mercado gracias a DOOM. El mencionado *chip* permite una gran suavidad en los desplazamientos, e impresionantes movimientos de cámara perfectamente adaptados al mundo del esquí. Los deportes de invierno han tenido una escasa atención en los videojuegos, siendo el juego más notable VAL D'ISERE SKIING AND SNOWBOARD para ***Jaguar***. Mientras tanto, en ***Super Nintendo*** sólo han aparecido VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP, que no llegó a **España**, y el patético WINTER OLYMPIC GOLD, con el que de **U. S. Gold** intentó martirizarnos. El núcleo central del juego es similar al de los títulos mencionados, incluyendo en esta ocasión seis pruebas diferentes. La similitud entre algunas de estas disciplinas, especialmente el *bobsled* y el *luge*, es compensada por otras pruebas entre las que destaca el *aerial*. Además, los programadores no han caído en el típico error de incluir multitud de pruebas de descenso o *slalom* que sólo se diferencian en la distancia a recorrer. Las pistas recogidas en el cartu-




Disciplinas
DOWN HILL
SNOW BOARD
LUGE
SKI JUMP
AERIAL
BOBSLED
Pistas
SALT LAKE CITY
ALBERTVILLE
LILLEHAMMER
salt lake city
albertville
lillehammer


CREAR JUGADORES

PRUEBAS

cho son **Lillehamer**, **Salt Lake City** y **Albertville**, sorprendiendo la no inclusión de **Sierra Nevada** como sede de los últimos juegos de invierno. Para distinguir entre unas y otras se utilizan diferentes colores para los elementos que rodean las mismas, consiguiendo a la vez romper la monotonía que suelen ofrecer las blancas y homogéneas pistas de esquí. Otro de los aspectos que merece una mención especial es la impresionante *intro*, en la que aparecen imágenes vectoriales digitalizadas con música disco. En la misma se puede disfrutar de secuencias de las diferentes pruebas incluidas en el programa y la silueta de una *gogo* al estilo de las célebres *demos* de ***Amiga***. A pesar del magnífico control y de su jugabilidad, el principal inconveniente de este programa es que el esquí no suele ser un deporte que conecte con el usuario tipo, aunque sin duda alguna hará las delicias de los aficionados al mundo de la nieve. De todas formas no puede negarse que es un juego que aporta nuevas ideas y en el que se aprecian ganas de agradar, trabajo e imaginación en una consola que últimamente ha recibido escasas alegrías.

J. "CHIP & CE" ITURRIOZ



NINTENDO	
FUNCOM	
MEGAS	16+CHIP SFX
JUGADORES	1
VIDAS	INFINITAS
FASES	2
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 90

El chip FX ofrece una gran calidad gráfica. La suavidad en los desplazamientos laterales sobre la nieve alcanza un gran realismo en todas las disciplinas incluidas.

MUSICA 93

La música es uno de los aspectos más destacados del programa. Las melodías son pegadizas y están perfectamente sincronizadas con las imágenes.

SONIDO FX 82

Los efectos sonoros tienen un protagonismo muy limitado en todo el juego. En las pruebas de descenso, luge y bobsled se aprecian con mayor claridad.

JUGABILIDAD 90

La variedad de pruebas y la posibilidad de participar en una olimpiada son elementos claves. Además, la rapidez y suavidad de movimientos colaboran positivamente.

GLOBAL 90

Sin ninguna duda se trata del mejor juego de esquí programado para Super Nintendo. Sin embargo, este dato tampoco es demasiado esclarecedor dada la escasa calidad de sus antecesores. Aunque el género haga difícil que alcance los primeros lugares en las listas de ventas, se agradece la imaginación y las ganas de agradar que desprende todo el cartucho.

(+) La utilización del chip FX y la sincronización entre imágenes y sonido en la intro.

(−) La similitud de algunas de las pruebas incluidas.

Parece ser que los programadores de **Konami** se las vieron y desearon para lograr que **ISS DELUXE** para *Mega Drive* fuera una réplica exacta de la mítica versión para *SNES*. Pues bien, habrá que felicitar a estos muchachos porque si el trabajo de animación y movimientos de pantalla fue duro, el resultado no puede ser más convincente y aproximado al modelo original. Si exceptuamos el tema del color, donde la paleta de la 16 *bits* de **Sega** es inferior a la de *SNES*, el resto de aspectos se encuentran al mismo nivel de calidad y se puede decir que ambos juegos son prácticamente idénticos.

Según rezaba la publicidad del momento sobre **ISS DELUXE**, esta versión incluía, con respecto a su entrega anterior, nada menos que cuarenta novedades repartidas, principalmente, en los apartados de estrategias, opciones de juego y en la animación de los jugadores. Gracias a estos añadidos su jugabilidad, ya sobresaliente, alcanza cotas magistrales y se coloca a la altura del SENSIBLE SOCCER, el título más divertido y jugable de toda la historia de *Mega Drive*. Si atendemos a su amplio abanico de opciones, a **ISS DELUXE** se le puede considerar co-



ESCENARIO

Una auténtica prueba contra el crono y los elementos. En unos pocos segundos deberás levantar el resultado de un partido casi perdido.



EQUIPOS





TACTICAS





España dando muestras de su gran calidad.





-¡¡¡Penalty y expulsión!!!
-¡¡¡Rafa, co..., no me j..!!!

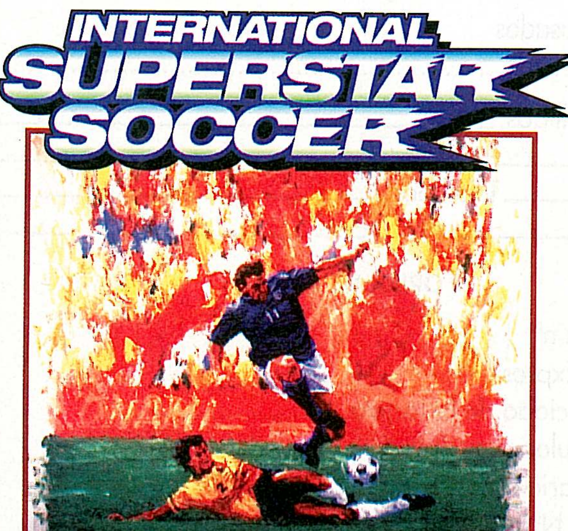












Aunque con algún retraso más del inicialmente previsto, a partir de ahora los usuarios de Mega Drive podrán disfrutar de uno de los mejores juegos de fútbol de toda la historia de SNES.

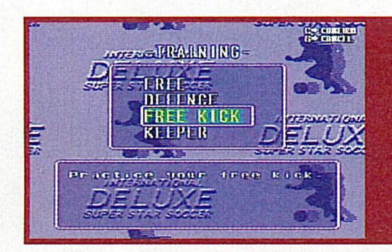




EL JUEGO DE







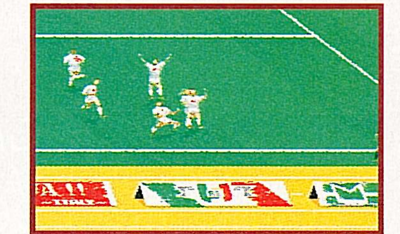
TRAINING

Para salvar algunos partidos hay que prácticar duro antes. A la derecha, Roberto Carlos se dispone a reventarle las napias al portero de turno.



CAMPOS





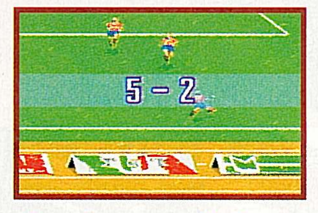
CHALLENGE





Estas son sólo algunas de sus muchas opciones.





España, a un sólo juego de lograr el set.









mo uno de los más completos, y, si echamos una ojeada a sus modos de práctica y escenario, también como el simulador más original y novedoso del género futbolístico en *Mega Drive*. Veloz, emocionante, espectacular, técnico y muy divertido, este programa de **Konami** posee todo lo necesario para ganarse el aplauso unánime de los más exigentes. Con los tiempos de vacas flacas que vive *Mega Drive*, perdérselo sería un grave error.

DE LUCAR





LAS ESTRELLAS



...con hielo, por favor

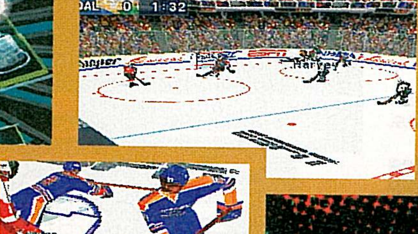
NHL

La jugabilidad del nuevo lanzamiento de **Virgin** va ha dejar helado a mas de uno. Con una impresionante aureola de exitos fuera de nuestras fronteras, **NHL POWERPLAY'96** llega tras pasar una prueba de fuego en el Power Play'96 celebrado en Barcelona.

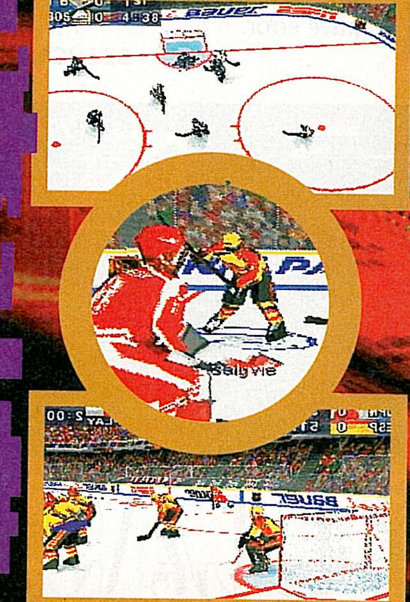
NHL POWERPLAY '96

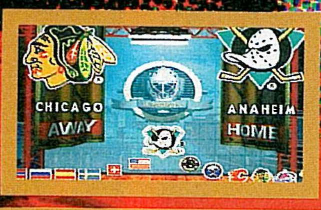




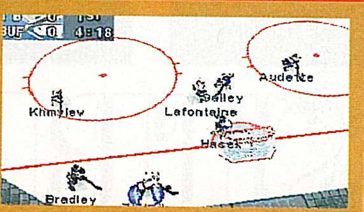


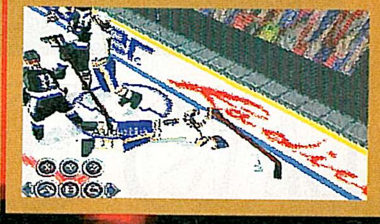
El lanzamiento simultáneo de **NHL POWER PLAY´96** para ***PlayStation*** y ***Saturn*** va a convertir este programa, junto a NHL´97, en el único título sobre el hockey sobre hielo disponible en las dos consolas mencionadas. El éxito logrado en los paises en los que esta disciplina tiene una gran popularidad, sirve como tarjeta de visita a un juego que agrada desde el principio. Una sola perspectiva con varios movimientos de cámara se apartan de la enorme variedad de cámaras de otros simuladores de este tipo. Sin embargo, este aspecto es compensado con la infinita gama de posibilidades que ofrecen las





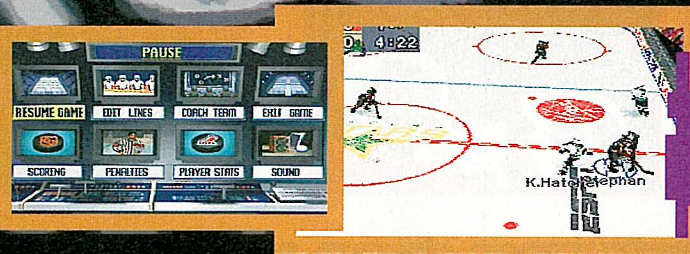


















repeticiones, con las que se logran algunas de las imágenes más espectaculares del mundo de los videojuegos deportivos. La suavidad y rapidez en los movimientos y los detallados gráficos creados mediante *motion-captured* sirven para lograr una impresionante jugabilidad. Como dato curioso hay que señalar que entre los equipos incluidos, además de los de la **NHL**, aparecen selecciones nacionales. Una impresionante variedad de opciones completa un juego que apasionará a los amantes de esta disciplina y probablemente a los que no lo sean.

J. "CHIP & CE" ITURRIOZ



VIRGIN	
RADICAL	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	NO
FASES	3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 90
Aunque sólo presenta una perspectiva durante el juego, en las repeticiones pueden lograrse imágenes impresionantes.

MUSICA 81
Las melodías incluidas se mantienen en la línea de las utilizadas en los simuladores de hockey para los 16 bits.

SONIDO FX 80
Sólo aparece en el ambiente del público de los estadios, en los golpes de los jugadores y en las partituras de órgano.

JUGABILIDAD 90
La enorme variedad de opciones pone la guinda a una magnífica simulación sobre hielo. La rapidez es una de sus virtudes.

90 GLOBAL
Dentro de un género en el que no hay demasiados títulos para los 32 bits, NHL POWERPLAY´96 se presenta como el líder indiscutible. La excelente jugabilidad, no exenta de calidad técnica, permiten a Virgin sentirse orgullosa de este gran programa que pasa a ocupar el primer puesto de los juegos de hockey sobre hielo.

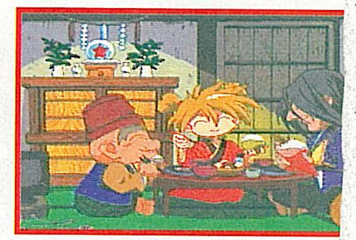
+ La rapidez es un elemento clave para lograr una elevada jugabilidad.
− El tiempo transcurrido desde el primer anuncio de su lanzamiento.

VIRGIN EN EL POWERPLAY'96 DE BARCELONA

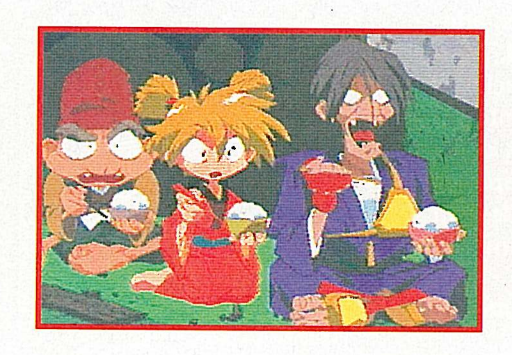
Durante este año, y patrocinado por una prestigiosa marca de patines, se ha celebrado en casi cincuenta ciudades europeas el NHL Breakout'96. Barcelona ha sido la única ciudad española que ha sido escenario del mencionado tour. El pasado mes de Septiembre, aprovechando la masiva afluencia de aficionados, Virgin decidió poner un stand en el puerto olímpico de la Ciudad Condal. El objetivo era promocionar NHL POWERPLAY´96, uno de los compactos sobre el hockey sobre hielo que mejores condiciones apunta. Tomando como base este juego, se montó un concurso, cuyos ganadores recibieron patines en premio a su maestría. Pudimos disfrutar también de una disciplina que se desarrolla sobre ruedas, con reglas y atuendos parecidos a los de la NHL.





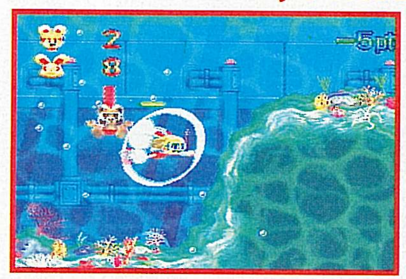


La familia Nana-hikari se encuentra disfrutando de una suculenta cena. Súbitamente Himiko, «la Reina Pomposa de los Ancestros», después de una estruendosa entrada roba la gema mágica de la familia. Pero antes de que pueda huir, el malvado Dr. Pon se apodera de ella. Llegó la hora de que Rami recupere su tesoro.





AQUARIUM





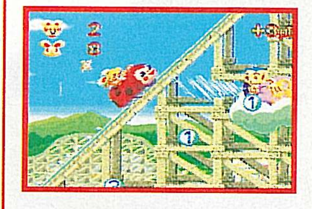
Esta fase acuática no transcurre en ningún mar, sino en un simpático acuario repleto de enemigos.



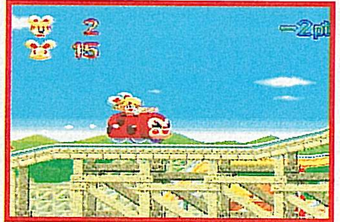
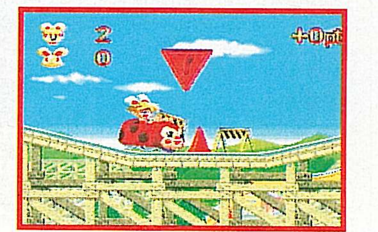


AMUSEMENT PARK



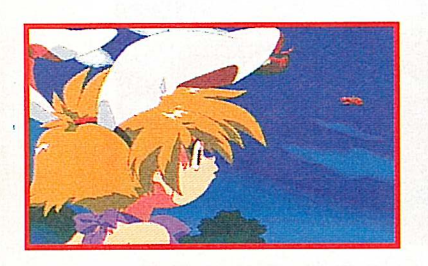


Como todo buen juego de plataformas, no podía faltar la típica fase en el parque de atracciones.

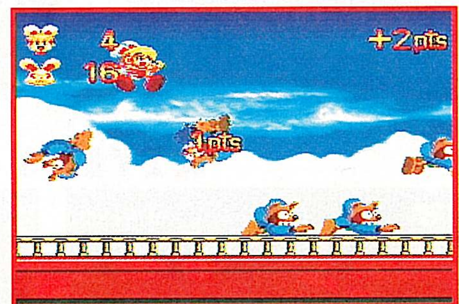
El juego que yo

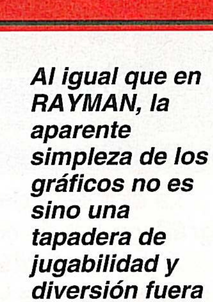




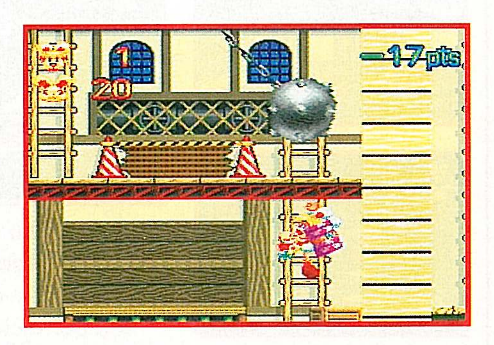


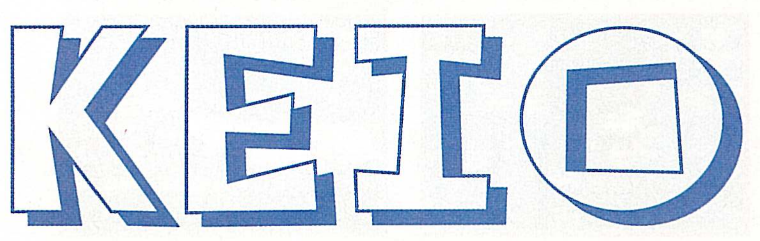
Estamos un poco hartos de tanto juego en 3D para las nuevas consolas. Por eso nos gustó tanto RAYMAN y por eso recibimos con los brazos abiertos a **KEIO FLYING SQUADRON 2. JVC**, a pesar de ser una de las mayores multinacionales del mundo, nunca se ha destacado por tener grandes títulos en lo que se refire a juegos. Primero se hizo cargo de la distribución de los juegos de *Mega CD* de **Core Design**, después adaptó para esta consola el legendario éxito de **Lucas Film**, MONKEY ISLAND, y ahora, para goze de los usuarios de *Saturn*, se estrena en 32 *bits* con la secuela de uno de sus grandes títulos, **KEIO FLYING SQUADRON**, un entretenido mata-marcianos de *Mega-CD*. Para esta continuación, los programadores han dado un giro radical al concepto del juego, potenciando al máximo la acción plataformera, aunque conservando algunas fases de matamarcianos al estilo PARODIUS que no merecen mayor comentario. Las fases de plataformas son entretenidas como pocas, con variedad de subfases y pruebas de ingenio. El nivel gráfico del juego es bastante desigual, alternan-





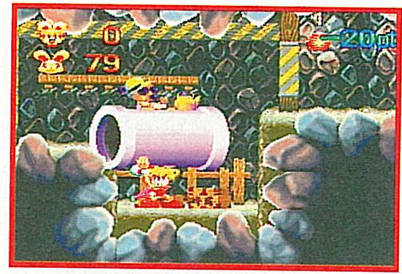
Al igual que en RAYMAN, la aparente simpleza de los gráficos no es sino una tapadera de jugabilidad y diversión fuera de toda duda.







CAVERNS

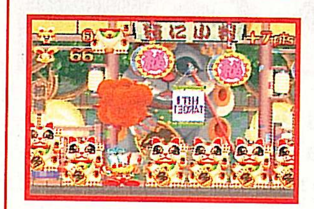




La segunda fase tan solo y las cosas empiezan a ponerse difíciles ya. Tranquilo, con un poco de tiempo lo lograrás.



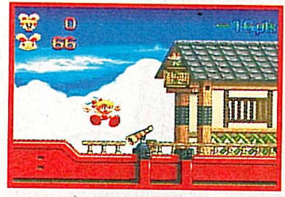
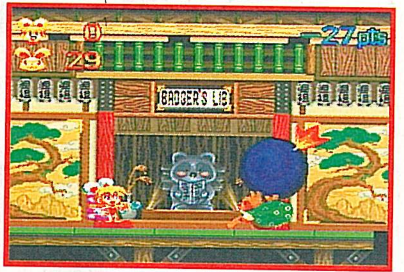
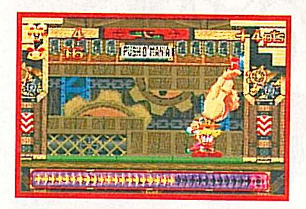

FELINE SHRINE


Este felino rincón oculta algunas sorpresas y puzzles bastante interesantes. Será necesaria toda tu atención.




GAUDY SPACE JUNK

En el cielo se encuentra el barco volador del Doctor Pon. Allí te econtrarás con el hermano mayor de Scope.

RIVERS





La simpleza de algunos gráficos queda compensada por las fantásticas animaciones de los *sprites*.

RODENT KINGDOM





Los inocentes ratoncitos que habitan en esta fase son completamente inofensivos, lo peligroso es el fuego.




THE FOREST

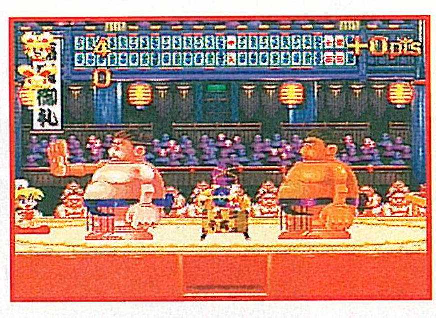




El inicio de tu aventura, el momento ideal para tomar los mandos y experimentar con los controles del personaje.





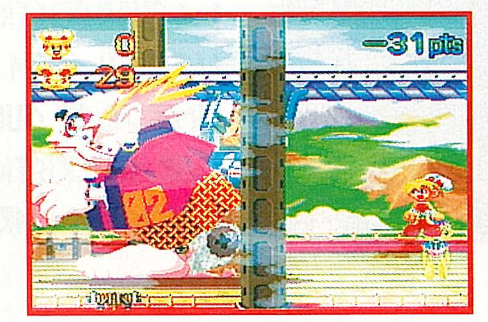







El primero de los enemigos es este campeón de Sumo disfrazado de patata reumática. Aficionado a los lápices y material de oficina.

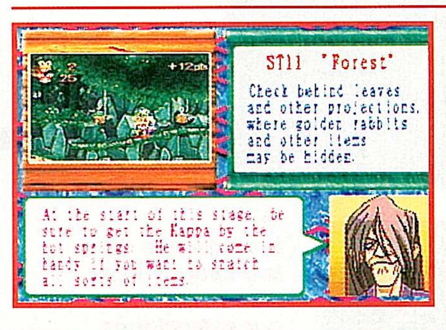




UPPERDECK

do brillantes animaciones y divertidos *sprites* con fondos bastante pobres y faltos de cualquier tipo de virtuosismo técnico. Pero lo que más importa en estos casos es que se trate de un compacto divertido y jugable, y éstas son cualidades que le sobran a **KEIO 2**. Tan sólo podemos objetar una elevada dificultad incluso en los niveles más bajos, aunque esto también se puede considerar una ventaja, ya que podremos disfrutar con él mucho más tiempo. Además, contamos con un elevado número de fases que nos mantendrán enganchados durante horas. La variedad de acciones que nuestro personaje puede realizar son bastante numerosas y dependerán del objeto que llevemos en cada momento. Además, en momentos de apuro, podremos lanzar contra nuestros enemigos algunos elementos de los decorados, como letreros o tuberías. En resumen, un fenomenal arcade a la antigua usanza.

THE PUNISHER









Dependiendo de tu puntuación en el juego podrás acceder a una galería de consejos y pantallas extra, además de jugar a la fase de *bonus* oculta



	JVC
	JVC
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	16
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 83

Colorido sobresaliente y sprites fenomenalmente animados que contrastan con la escasez de planos de scroll y la sencillez de de algunos decorados.

MUSICA 88

Amplio abanico de melodías que abarcan todo tipo de estilos musicales, desde rock hasta folk y que contribuirán a alegrar nuestras partidas.

SONIDO FX 90

Si entendemos el inglés hablado disfrutaremos mucho más de los hilarantes diálogos de los protagonistas, que hablan hasta por los mismísimos codos.

JUGABILIDAD 89

La variedad de las fases y de desarrollo contribuye a que disfrutemos del juego largas horas sin que lleguemos a aburrirnos en ningún momento.

GLOBAL 87

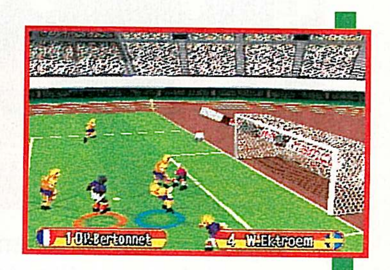
KEIO 2 es un gran juego se mire desde donde se mire. Su variado contenido, el número de fases y el humor que impera en el juego logran engancharnos desde las primeras partidas. Recomendado especialmente para los amantes de RAYMAN y nostálgicos de los juegos al estilo clásico. Fanáticos del 3D abstenerse.

\+ Ya era hora que los amantes de las plataformas clásicas tuviéramos un juego al estilo de RAYMAN.

− Aprovecha bastante poco las capacidades de Saturn en lo que a scrolles y efectos gráficos se refiere.







LA FUTBOLISTICA SAGA DE PRIME GOAL LLEGA HASTA PLAYSTATION CON UN SIMULADOR QUE RECOGE LAS PRINCIPALES CARACTERISTICAS DE LAS VERSIONES PARA 16 BITS.









Namco no es una de las compañías que más ha destacado en el terreno futbolístico en **España**, ya que sólo dispone del reciente 90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL. Sin embargo, al otro lado de nuestras fronteras, la compañía nipona cuenta con otras dos entregas de esta saga. Hace ya unos meses, tal y como recogimos en A PIE DE PISTA, el mercado japonés fue escenario de la aparición de la versión para ***PlayStation*** denominada PRIME GOAL EX. Este compacto llega a **Europa** con el título de **NAMCO SOCCER PRIME GOAL** manteniendo las principales características del compacto nipón. La principal modificación es la sustitución de los equipos de la **J´League** por 14 selecciones nacionales. El resto de aspectos son fieles al original, utilizando una sola perspectiva lateral, con tres planos de inclinación diferentes. El número de



Los regates en primera persona son una nota distintiva de la saga.





Los equipos de la J´League han sido sustituidos por selecciones nacionales, que sin duda tienen mucho más tirón en Europa.

TOSCO *pero* EFECTIVO











LA JUGABILIDAD SIGUE SIENDO EL PUNTO FUERTE DE ESTE LANZAMIENTO DE NAMCO. UNA BUENA ALTERNATIVA QUE HARA QUE MUCHOS DE VOSOTROS OS DECANTEIS POR EL DEPORTE REY EN ESTAS PROMETEDORAS NAVIDADES.





La agradable jugabilidad sigue siendo nota distintiva.

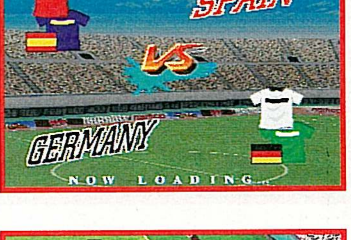
cámaras aumenta en las repeticiones, especialmente las que pueden observarse de forma automática después de los goles. La perspectiva no se modifica en los penaltis que se producen durante los partidos, aunque cambia radicalmente en las tandas producidas en caso de empate. En estas últimas se utiliza una vista real muy parecida a la empleada en títulos como SUPER SOCCER. Otro de los aspectos considerados como seña de identidad de toda la saga de **Namco** es la aparición de secuencias animadas cuando un jugador intenta realizar un regate en seco. Los nombres de los jugadores incluidos recuerdan a algunos apellidos ilustres del fútbol español, prueba de ello son Ruyo, Satrostegui o Cammacho. En el número de opciones no se puede decir que exista un gran derroche, aunque este apartado es compensado por la gran jugabilidad sobre el terreno de juego.

CHIP & CE







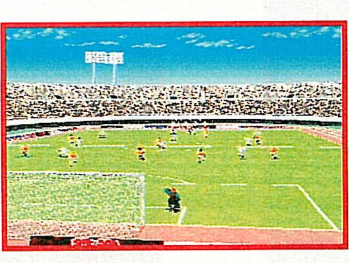




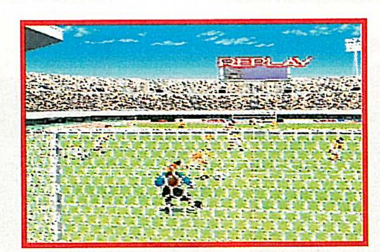




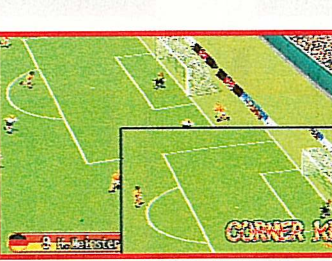












NAMCO SOCCER PRIME GOAL

	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	INFINITAS
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 81
No tiene la vistosidad de otros simuladores, pero cumple. Las secuencias animadas y las tandas de penaltis son curiosas.

MUSICA 88
La música se identifica perfectamente con el espíritu del juego. Destacan melodías con un innegable sabor salsero.

SONIDO FX 82
Los efectos sonoros tienen su mejor representación en el ambiente de los espectadores, siempre bulliciosos.

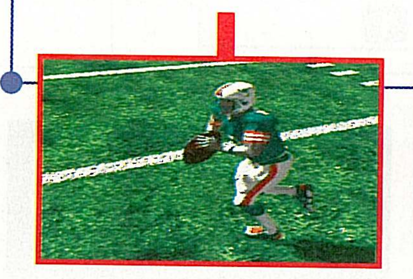
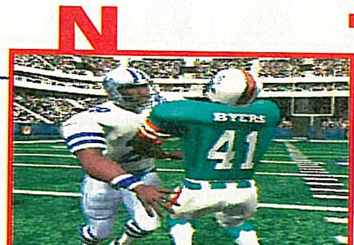
JUGABILIDAD 87
La suavidad en los desplazamientos y la variedad de acciones compensa la escasez de opciones disponibles.

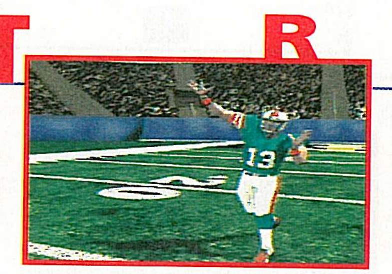


GLOBAL 87
Con esta versión de la clásica saga PRIME GOAL, Namco pretende abrirse hueco en el competitivo mundo de los simuladores futbolísticos para 32 bits. El programa es una reproducción casi exacta del título japones PRIME GOAL EX, en el que se apuesta por la jugabilidad en detrimento de otros aspectos más vistosos y efectistas.

+ Namco quiere acercar a Europa una de sus sagas más emblemáticas.
− La escasez de opciones y la limitada vistosidad gráfica son los puntos negros.

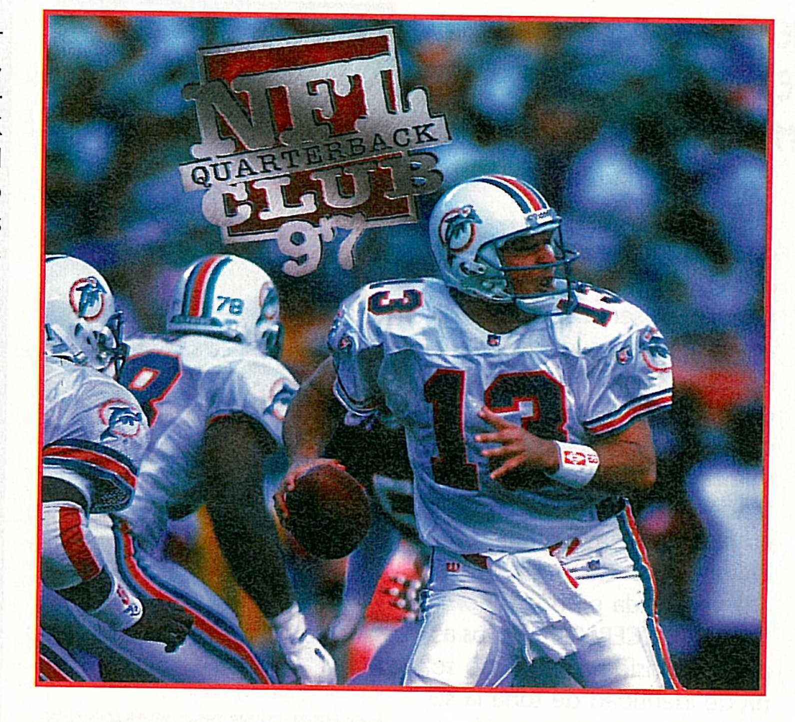
I N T R O

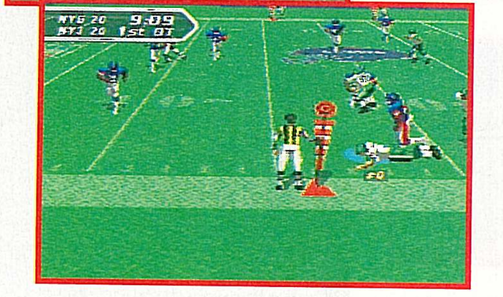
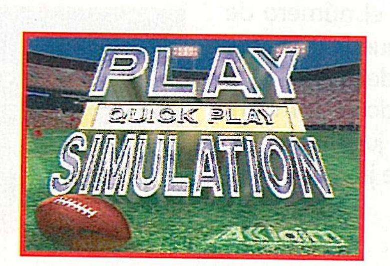


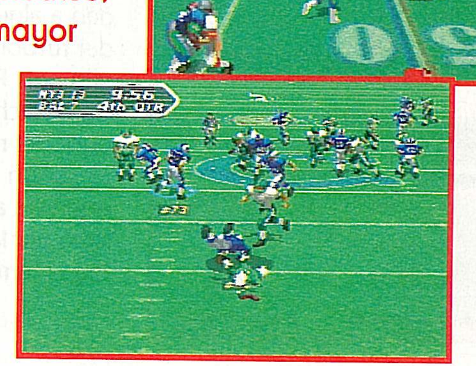

SEGUNDOWN

Además del curioso PGA´97, **NFL QUATERBACK CLUB´97** es el primer título que cuenta con dos entregas para consolas de 32 *bits*. Sorprendentemente la primera parte apareció hace tan solo unos meses. En tan corto espacio de tiempo es muy difícil lograr mejoras significativas en un programa que constituyó el debut del fútbol americano en los nuevos sistemas. Las principales novedades se refieren a la mejora en la jugabilidad gracias a la inclusión de más de mil jugadas ofensivas y defensivas. También hay que destacar la dotación a los jugadores de inteligencia artificial, de tal forma que son capaces de almacenar las tendencias de juego de los rivales y actuar en función de las mismas. Gráficamente se utilizan *sprites* para representar a los jugadores en un entorno en 3D, logrando un mayor realismo en la reproducción de las superficies de juego. El número de cámaras se reduce de 9 a 6, aunque en tres de ellas sea posible optar por 8 ángulos diferentes. Una vez más, la máxima espectacularidad se consigue con las repeticiones, con las que es posible modificar tanto el plano como la perspectiva a nuestro libre albedrío. Tampoco hay novedades en el grupo programa-

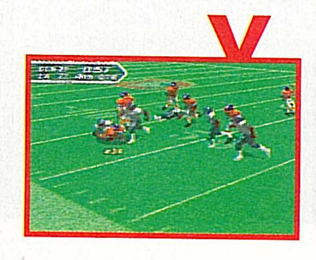
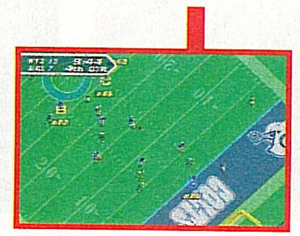


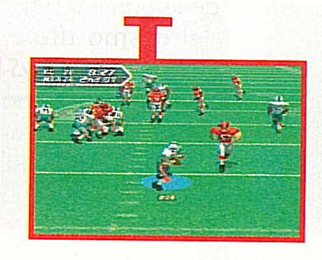
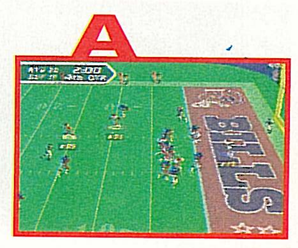
La segunda entrega de uno de los títulos que dio el salto a los 32 bits pone el fútbol americano de actualidad. Sin grandes novedades conceptuales, el dúo Acclaim-Iguana apuesta por una mayor espectacularidad visual.



V I S T A









DEPORTIVO

PART. HISTORICOS

TRASPASOS



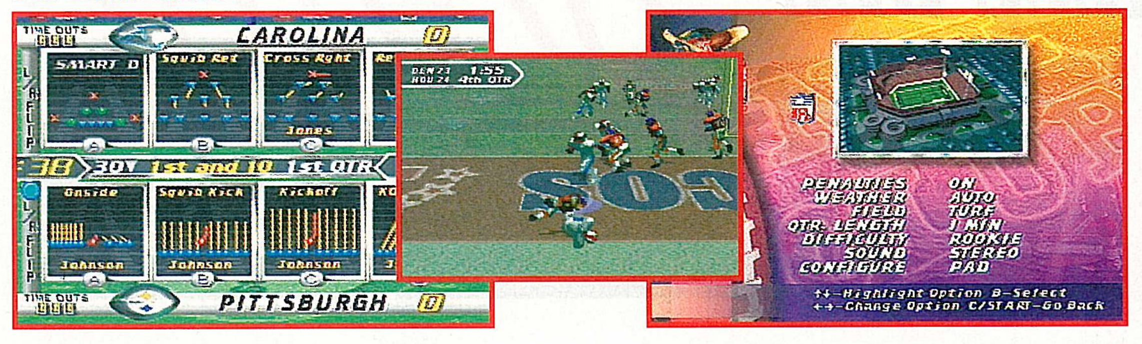
ESTADISTICAS

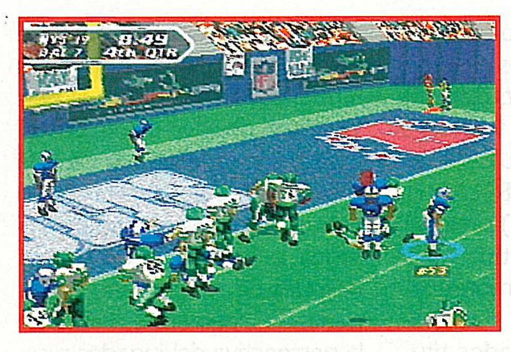
EQUIPOS

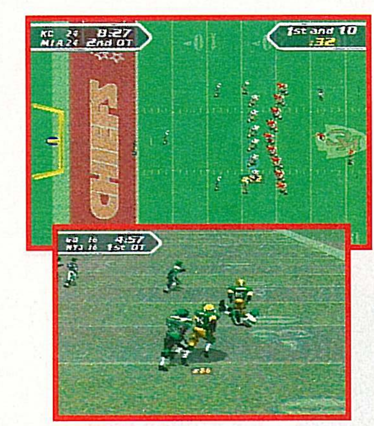


JUGADAS

OPCIONES

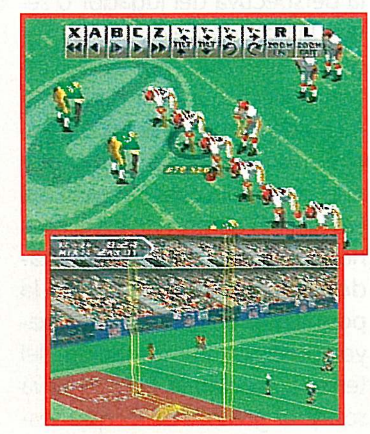


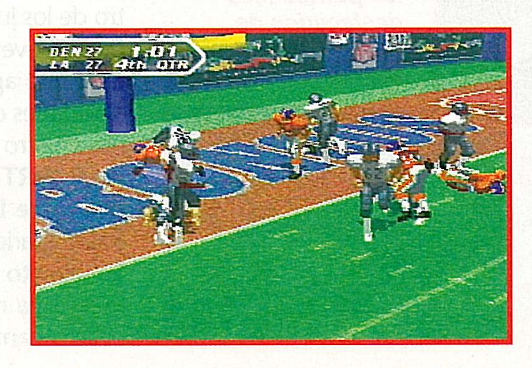




dor ya que, una vez más, **Acclaim** vuelve a confiar en **Iguana**. Este dúo ya ha sido responsable, además de la primera parte de este juego, de otros títulos deportivos como la saga de NBA JAM o las versiones para 16 y 32 *bits* de BIG HURT BASEBALL. El compacto para ***Saturn*** tiene la ventaja de contar únicamente con la competencia de la primera parte del mismo título. Sin embargo, ***PlayStation*** tiene como competidor al impresionante NFL GAME DAY.

CHIP & CE

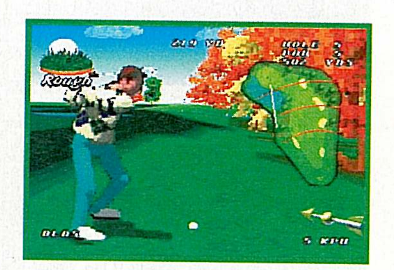


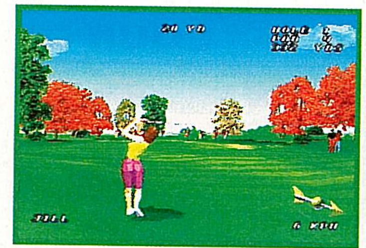




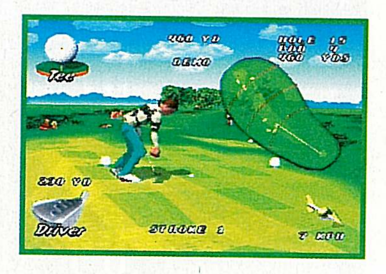
EL GOLF VUELVE A UN PRIMER PLANO DESPUES DE UN DESCANSO DESDE LOS DOS PRIMEROS SIMULADORES PARA PLAYSTATION Y SATURN. EL PROGRAMA DE CORE ES UNO MAS DE LOS MULTIPLES LANZAMIENTOS RELACIONADOS CON ESTE DEPORTE QUE APARECERAN EN UN BREVE ESPACIO DE TIEMPO.



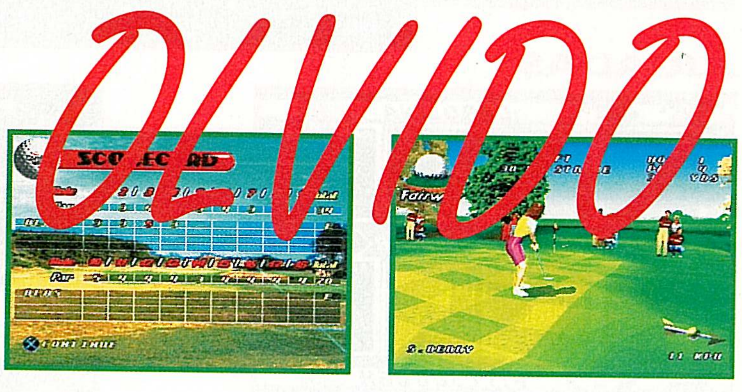




EN LA CALLE DEL OLVIDO









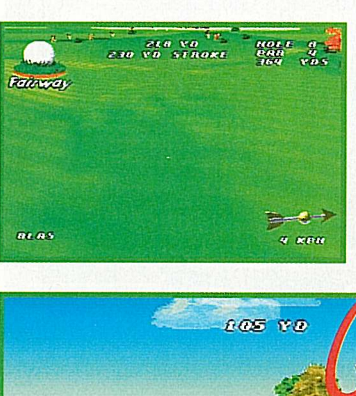
La suavidad de las animaciones cuando el jugador hace el swing es uno de los puntos más destacados de este compacto deportivo.

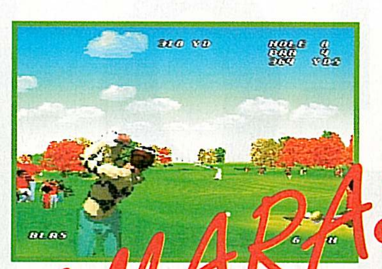
La segunda oleada de simuladores de golf llega a 32 *bits* después de que PGA 96 (*PSX*), WORLD CUP GOLF (*PSX*) y PEBBLE BEACH GOLF LINKS (*ST*) sirvieran como punto de partida para uno de los géneros imprescindibles en cualquier sistema. Aunque los mencionados títulos supusieron una apreciable mejora en la calidad visual dentro de los juegos de golf, no era difícil prever que no estaban totalmente aprovechadas las posibilidades de las nuevas consolas. Dentro de la nueva oleada llega **VIRTUAL GOLF**, con el que **Core Design** hace su primera aparición en este género. Su aspecto más destacado es la magnífica reproducción de los cuatro campos de golf incluidos. El colorido, la suavidad de movimientos, y los jugadores renderizados cumplen a la perfección el objetivo de ofrecer un agradable espectáculo para la vista. Además se ofrecen seis cámaras desde las que se puede seguir la trayectoria de la bola después de ser golpeada, permitiendo elegir entre mantener la perspectiva del jugador o seguir la bola desde diferentes ángulos. Sin embargo, no se entiende cómo únicamente aparecen dos tipos de aspectos físicos y de indumentarias, ya que sólo es posible elegir el sexo del jugador. El control de los golpes no ofrece demasiadas dificultades, echándose de menos la posibilidad de apreciar con mayor precisión la inclinación del terreno cuando la bola se sitúa sobre el *green*. Por lo que res-

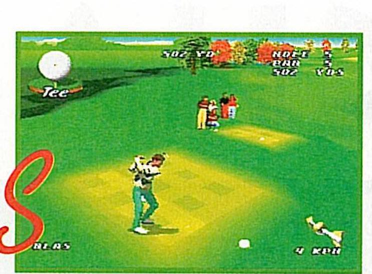


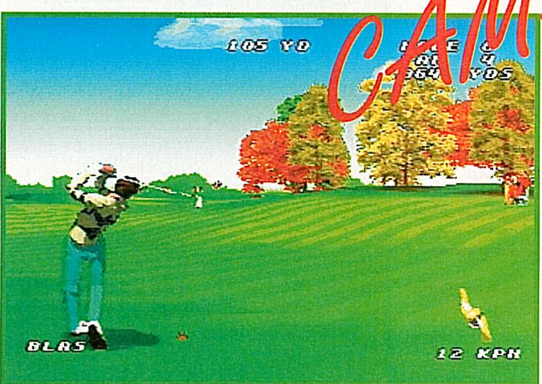


CAMARAS



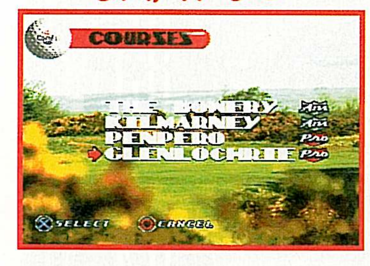




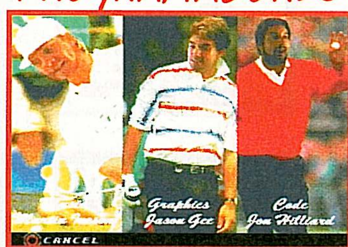




CAMPOS



PROGRAMADORES



COMPETICIONES



pecta al número de opciones se incluyen varias competiciones, en la misma línea de los últimos simuladores para 16 *bits*. Hay que mencionar que, aunque incluye la posibilidad de grabar partida, para acceder a los campos profesionales es necesario introducir *passwords*. Sin aportar nada nuevo a los juegos de golf, estamos ante un programa sin fisuras importantes cuya mayor dificultad va a ser abrirse camino entre títulos tan prestigiosos como el reciente ACTUA GOLF (**Gremlin**) o los futuros OPEN GOLF (**Konami**) y PGA TOUR´97 (**Electronic Arts**).

A pesar de contar con buenos detalles, la oferta que viene en camino va a ser un escollo difícil de superar para un juego bueno, pero no genial.

JAVIER ITURRIOZ



En ocasiones se echa en falta un efecto de profundidad más preciso para averiguar el desnivel y las caídas del terreno.



Virtual Golf

CORE DESIGN	
CORE DESIGN	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	4 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 84
Los escenarios tienen un gran colorido, aunque la escasez de gráficos de jugadores hace que pierda muchos enteros.

MUSICA 81
En las melodías, que sólo aparecen durante los menús, predomina un cierto toque de hilo musical. Muy al estilo Core.

SONIDO FX 83
Los efectos se limitan a reproducir los gritos de ánimo y decepción del público y los inevitables pájaros de fondo.

JUGABILIDAD 85
El sencillo sistema para controlar los golpes y la variedad de competiciones logran una jugabilidad más que aceptable.

GLOBAL 84
El golf vuelve con fuerza a los 32 bits con varios juegos entre los que se encuentra VIRTUAL GOLF. Aunque el juego no presenta deficiencias significativas, no aporta nada nuevo a la popular disciplina deportiva. El resultado global lo convierte en un buen programa, aunque difícilmente optará por los primeros puestos en el ranking.

\+ La sencillez en el control del juego y la vistosidad de los escenarios.

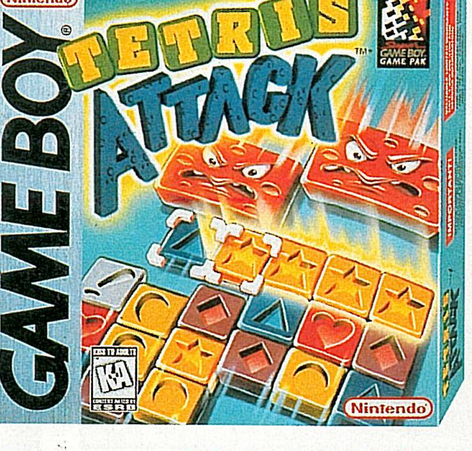
− Parece mentira que solamente se incluyan dos tipos de jugadores.

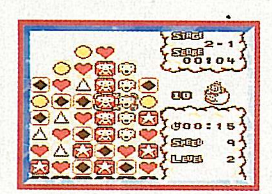
FICHALO





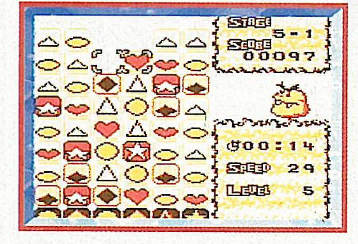






Alumno aventajado del clásico soviético, TETRIS ATTACK será el título ideal para todo aquel usuario que desee matar el tiempo en sus desplazamientos.



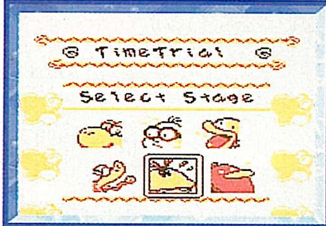




El mes anterior ya tuvimos la oportunidad de comentar la versión *SNES* de este gran juego y, por suerte, podemos confirmar que la conversión para *Game Boy* es, salvando las diferencias lógicas, idéntica a la de su hermana mayor. Decenas de niveles, todos los modos de juego, unos gráficos muy bien adaptados y todo tipo de cinemas para cada uno de los personajes. A todo ello debemos unirle una adicción casi insuperable y, cómo no, unas melodías *made in* **Nintendo** que harán las delicias de todos los aficionados a las buenas músicas para *Game Boy*.

J. C. MAYERICK

SEL. PERSONAJES

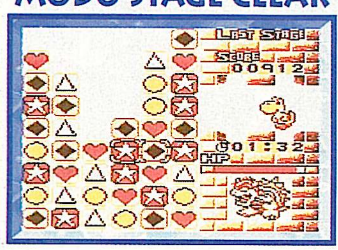


Nemesis, De Lúcar, Elf, Asikitanga, Scope y Punisher.

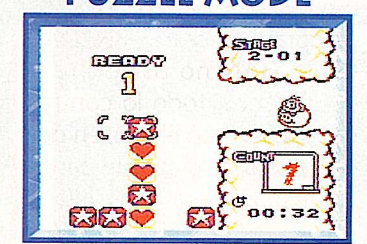
MODO VS. COM



MODO STAGE CLEAR



PUZZLE MODE





NINTENDO	
INTELLIGENT SYSTEMS	
MEGAS	2
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	35+
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 86 — Unos gráficos muy trabajados para un tipo de juego que, por lo general, puede prescindir de ellos sin ningún problema.

MUSICA 85 — Qué sería de un juego como este TETRIS ATTACK sin unas pegadizas músicas que tararear durante nuestras evoluciones.

SONIDO FX 84 — Sin desentonar con el resto del juego, aunque tampoco aporta nada que no hayamos escuchado con anterioridad.

JUGABILIDAD 92 — Un juego como TETRIS ATTACK tiene que ser, por fuerza, una maravilla de jugabilidad y diversión. Por supuesto, lo es.

90 GLOBAL — TETRIS ATTACK es el juego ideal para todo tipo de portátil, pero si además ese juego viene avalado por el sello Nintendo, pues mucho mejor. La estupenda trayectoria de la compañía nipona en este tipo de juegos esta más que probada, aunque en esta ocasión el desarrollo del juego haya corrido a cargo de Intelligent Systems.

+ Su desarrollo, muy divertido, y los excelente gráficos y cinemas de todo el juego.

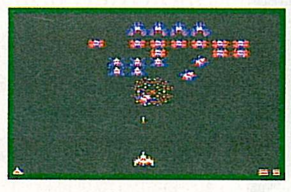
− Con un poco de práctica superaremos los niveles sin demasidos problemas.



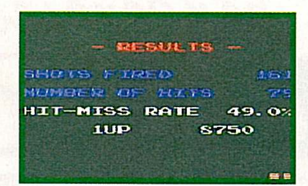
Eramos tan jóvenes...

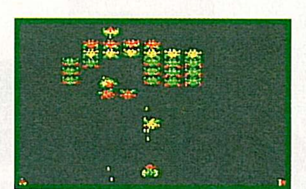


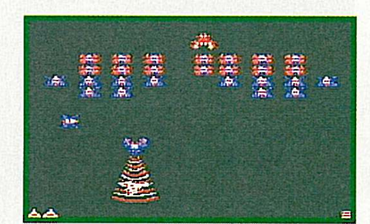


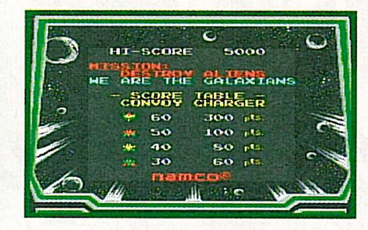


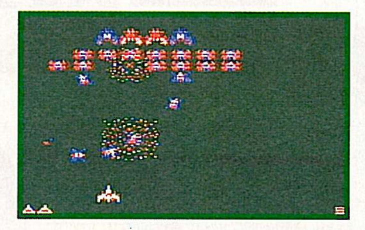
Hay cosas en este mundo que deben estar unidas por naturaleza: Suker y Mijatovic, Ronaldo y Giovanni (grr!) y, cómo no, GALAGA y GALAXIAN.



















En 1981 apareció GALAGA, mejorando notablemente lo ya visto en GALAXIAN.

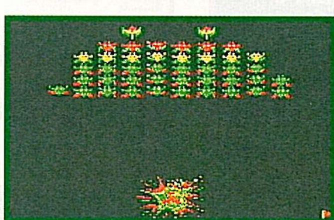
Hoy, por suerte, tenemos la oportunidad de llevar en nuestra portátil dos auténticas reliquias que, hace apenas quince años, jamás habríamos soñado jugar en el coche, el tren, etc.

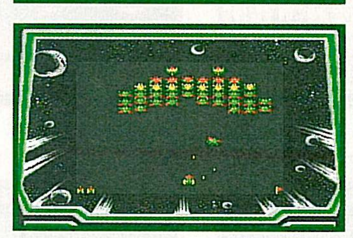
De ellos poco se puede decir, tan solo que **Namco** ha reproducido con total fidelidad la placa original, aunque incluso en el modo *Super Game Boy* se ha debido prescindir del reducido colorido de las *coin-op* creado por la propia **Namco** en 1979 y 1981. Eso sí, antes de terminar, queremos advertir a los posibles compradores que **GALAGA & GALAXIAN** no os aportará nada nuevo, todo lo contrario. Hacerse con él será, en definitiva, hacerse con un pedazo de historia.

J. C. MAYERICK

GALAXIAN

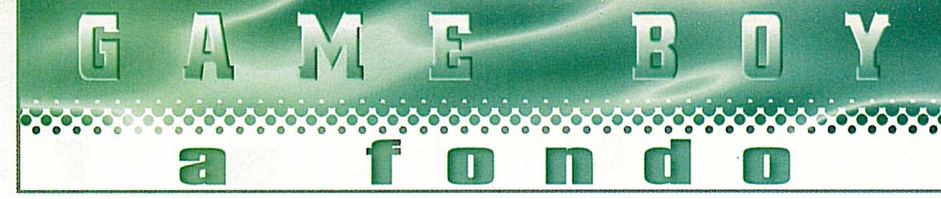




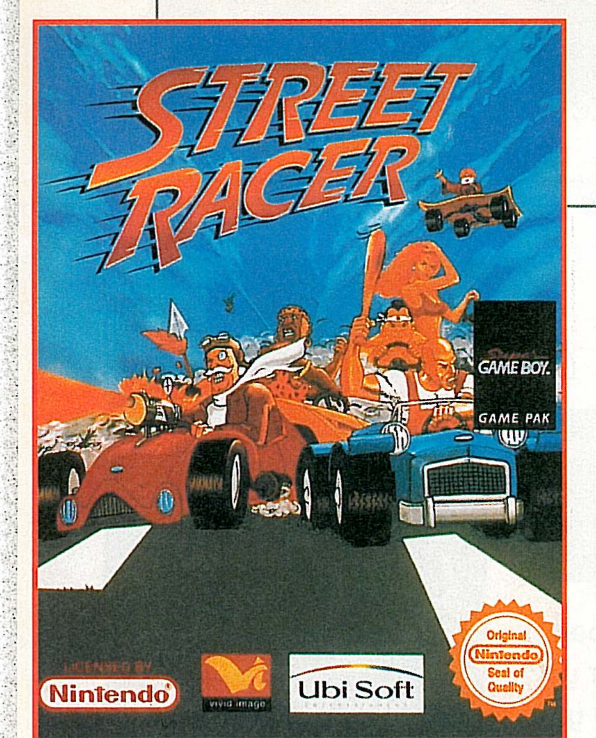


GALAXIAN, en 1979, fue el auténtico pionero de los shoot'em-up verticales.



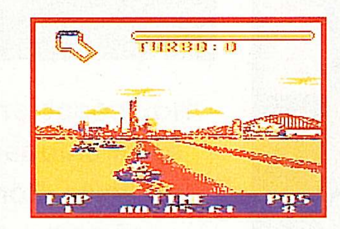


CONDUCCION



Cuando ya parece que todo está descubierto para Game Boy, aparecen los señores de Vivid Image y nos ofrecen una maravilla llamada STREET RACER cuya calidad técnica es tan impresionante como inédita en la portátil de Nintendo.





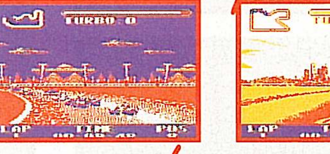




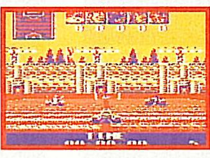
Pues sí, hartos de alabar las cualidades técnicas de este o aquel cartucho, nos encontramos de sopetón con un simulador ya conocido por todos del que nos esperábamos cualquier cosa menos lo que nos hemos encontrado. ¿Cómo se ha podido versionar el clásico de **Ubi Soft** con *Modo 7* incluido para ***Game Boy***? Pues con una rutina que permite que la carretera se mueva con una suavidad inverosimil y que se asemeje bastante en apariencia a la que se utilizó para la adaptación que se realizó tiempo atrás en ***Mega Drive***. No es como el *modo 7* de ***Super Nintendo***, pero da el pego bastante bien.

La perfecta respuesta de nuestro vehículo, los ocho personajes que podremos elegir, los innumerables circuitos que están a nuestra disposición o los casi infinitos modos de juego de que disponemos son una pequeña parte de lo que encontraremos en este **STREET RACER**. El resto, esto es, las excelentes músicas y efectos sonoros y la elevada jugabilidad y adicción, será mejor que lo descubráis vosotros.

J. C. MAYERICK



modo soccer





modo rumble





Zeta MultiMedia

Unos CD-ROM que no te debes perder
¡COLECCIÓNALOS!
El mejor regalo que puedes hacer.

GRUPO ZETA

Mi Primer Diccionario Interactivo, Genial y Alucinante

Operación: Desastre Climático

Stephen Biesty — Explora el barco y conviértete en Polizón

Big Job

Salvaje

¡ALUCINANTES!

OTROS CD-ROM DE LA COLECCIÓN: CONEXIONES • NILO UN VIAJE POR EGIPTO • ¡TIBURONES! • COMO FUNCIONAN LAS COSAS (*Premio PC WORLD al mejor CD-ROM de 1996*) EL CUERPO HUMANO • AVES • FELINOS • HISTORIA DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA • ATLAS DEL MUNDO • ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA • GUÍA DEL SEXO

CONSULTA NUESTRO WEB EN INTERNET: http://www.zetamultimedia.com



y Tiendas El Corte Inglés

AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

UN RETO PARA LOS AMANTES DE LA ESTRATEGIA

Paul Burkey nos brinda la oportunidad de disfrutar con un nuevo juego de estrategia. Su nombre es FOUNDATION y él lo define como una mezcla de MEGALOMANIA, SETTLERS y POPULOUS, con algunas dosis de COMMAND AND CONQUER. Algunas de sus caracte-



rísticas son: versiones para *AGA* a 256 colores y para ***Amiga 500*** a 64, modo de dos y cuatro jugadores a pantalla partida, velocidad de juego variable, muchas armas distintas, escenarios en 3D, distintas alturas de terreno y un fenomenal editor de terreno que nos permitirá crear nuestros propios escenarios. Aquí teneis una muestra de su trabajo, aún lejos de estar concluido.

PUZZLE BOBBLE

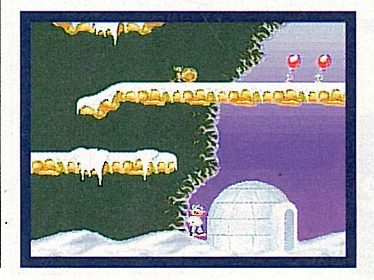


LLEGA EL PUZZLE DE MODA AL AMIGA

Ultimamente os estamos deleitando con algunas rarezas que encontramos por ahí. Este mes le toca a otro clásico de las consolas, se trata del legendario PUZZLE BOBBLE de Taito. Es obvio que no estamos ante una conversión oficial de la compañia nipona, sino más bien ante el trabajo de un free-lance. De cualquier manera, al juego aún le falta bastante para estar terminado por completo.

PASATELO COMO UN ENANO CON ESTE JUEGO

Funrise Entertainment nos brinda la oportunidad de conocer las calidad de su primer juego. Se trata de GNOMES, una especie de LEMMINGS pero con dosis de plataformas. Contará con la nada despreciable cantidad de cincuenta niveles y once melodías distintas. A juzgar por las pantallas que hemos visto, el juego puede ser tan bueno como malo.



TOP SENSIBLE

SENSIBLE SOCCER — FUTBOL • A500



CANNON FODDER — ARCADE • A500



MEGALOMANIA — ESTRATEGIA • A500



WIZ KID — ARCADE • A500 — 89

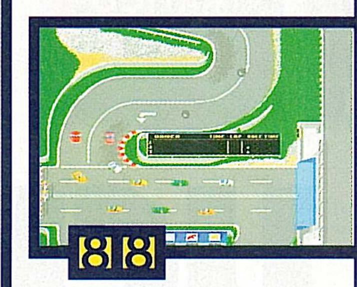
SWOS 96 — FUTBOL • A500, A1200 — 91

NOVEDADES



RELICS 2

Una aventura gráfica como las de antes. Detallados gráficos y sentido del humor. Podéis conseguirla en la dirección de Internet: www.fllw.demon.co.uk.



SCREECH

Siguiendo la línea de los arcades clásicos de conducción, este juego nos brinda la posibilidad de competir en siete circuitos y atropellar a todos los peatones.

DEMO DEL MES



GLOW

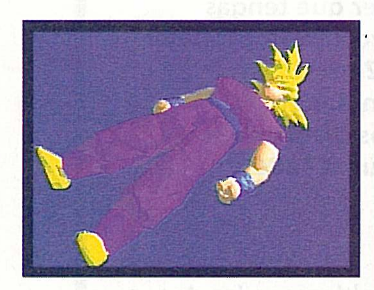
Black Lotus son los artífices de esta fenomenal demo de más de tres megas de espacio que presentaron en la Icing´96. Seis megas de Ram son necesarios para arrancar esta maravilla.

Nos volvemos a encontrar una vez más, y como siempre venimos cargados de juegos prometedores. Recordad que podéis contactar con nosotros por carta, por Internet en Super.juegos@mad.servicom.es, y en el canal Iberamiga del servidor irc.pi.net del IRC los fines de semana.



EL SABOR AÑEJO DE LOS CLASICOS DE SIEMPRE

Una nueva versión de LODE RUNNER se está gestando en tierras galas. Con un aire completamente «chinesco», esta juego tiene mejoras con respecto a la versión original. Gran cantidad de niveles, cincuenta *frames* por segundo de animación, una espectacular *intro* renderizada, resolución de



seiscientos cuarenta por cuatrocientos *pixels*, un modo de ampliación de gráficos y un editor de niveles para disfrutar de una diversión sin límites . Un entretenido juego que te divertirá si te gustan los arcades a la antigua. TURBO LODE 2, es, tal como dicen sus programadores «un juego con el estilo y la jugabilidad de los 8 bits», esperemos que así sea.

CONDUCCION Y MUERTE EN EL AÑO 2000

Los afortunados poseedores de seis megas de RAM, podrán disfrutar de un fenomenal arcade de conducción llamado WHEELS. Este fantástico juego utiliza técnicas de *Terraforming* nunca vistas en ***Amiga*** que nos sorprenden por su velocidad. La versión terminada contará con más de tres circuitos, más



coches, y bonitos efectos gráficos. Si queréis conseguir la demo, está en **Aminet**, y si os gusta mandadle un *E-mail* a su autor a la dirección **codeman@aol.com**, contándole si te gusta su juego y por qué.

JETPILOT



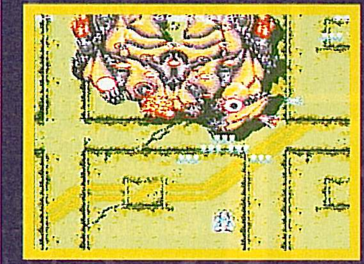
EL PRIMER SIMULADOR DE LA NUEVA ERA

Aquí tenéis las primeras instantáneas del juego que os hara olvidar a TFX. Funciona en cualquier Amiga, aunque los programadores aconsejan un ordenador AGA para disfrutar de él plenamente. Podremos elegir los aviones Lockheed F-104 y English Electric. Jugaremos en alta resolución, oiremos la voz de la radio y tendremos que luchar contra las inclemencias atmosféricas. Si contamos con un ordenador potente veremos hasta 255 aviones en pantalla y gráficos con texture mapping. Un lujo que esperamos pronto.

MEGATHYPOON



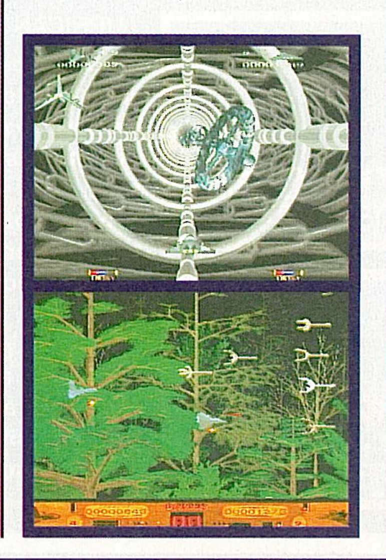
CON EL ESPIRITU DE UNA AUTENTICA RECREATIVA



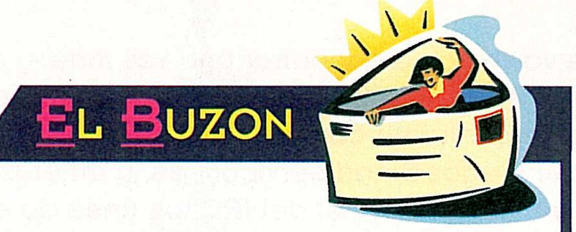
Estamos ante un prometedor shoot´em-up que además de funcionar en cualquier Amiga, y de moverse a 50 frames por segundo, tiene unos enemigos tan grandes como el que veis. Por si esto fuera poco el programador asegura que en el juego pueden haber hasta 100 sprites en pantalla. Increíble pero cierto.

DE ARCADES TAMBIEN SE VIVE EN HUNGRIA

Aunque os pueda parecer que se trata de pantallas de la continuación de STARDUST, estáis observando a WENDETTA, un matamarcianos húngaro que combina fases en 2D y 3D para varios jugadores. Las fases en 3D son muy similares al juego que hemos citado antes, sólo que mucho más bonitas y espectaculares. Además los túneles cuentan con enemigos finales renderizados a doscientos cincuenta y seis colores.







DIBUJAR CON CALIDAD

*Hola **The Punisher**. Tengo un **Amiga 500** y unas cuantas dudas que espero me aclares. ¿Cómo se meten los cargadores o trainers a los juegos? Tengo el ALIEN BASH pero no me funciona en la Rom 1.3, ¿Puedo solucionarlo? Quiero realizar dibujos con buena calidad. ¿Qué programa me recomiendas para ello?, y por último, ¿a dónde mando la ficha de subscripción del **Club de Usuarios del Amiga?***

Carmelo Arenas (Bilbao)

Para poner los *trainer* a los juegos, la mejor solución es que los pongas en un disco distinto al del juego, lo arrancas, y una vez elegido todo pones el disco del juego y ya te funcionará. El ALIEN BASH no funciona en 1.3, necesita 2.0 como mínimo. El DeLUXE PAINT, a pesar de ser el más popular, no es el mejor en cuanto a opciones y versatilidad. Te aconsejo PHOTOGENICS o IMAGE F/X, que son una pasada. A nuestra bendita redacción.

RENOVARSE O MORIR

*Soy un afortunado poseedor de un **Amiga 500** con la Rom 1.3 y un mega de Ram, y me encantaría que me respondieras a varias preguntas. Me gustaría instalarme un HD, pero necesito una controladora IDE, ¿dónde puedo encontrarla? Los juegos QUASAR WARS,SPERIS LEGACY,WORMS y NBA JAM ¿funcionan en **A500**? ¿Saldrá el CIVILIZATION 2 para **Amiga**? ¿El FINAL COPY II, va en **A500** sin disco duro?.*

Emilio Lopez (Barcelona)

A estas alturas te será prácticamente imposible encontrar una controladora o un HD para ***A500***, a menos que sea de segunda mano. Todos te funcionan, aunque puede ser que tengas problemas con tu Rom, salvo el NBA JAM, que si algún día sale, lo hará para ***A1200***. El CIVILIZATION 2 no tendrá versión ***Amiga***. Si consigues una versión antigua posiblemente sí. Te aconsejo que intentes conseguir un ***A1200***.

LA REINA DEL IRC

*Me llamo Ana y soy bastante aficionada al **IRC**, al cual conecto en mis ratos libres desde un bar. Mi hermano tiene un **Amiga1200** con disco duro en casa. ¿Puedo conectarme a **Internet** y al **IRC** con este ordenador? ¿Qué programas me recomiendas para ello? ¿Necesito mucha Ram para hacerlo?¿Dónde puedo conseguir el software necesario? ¿Existen proveedores de **Internet** para **Amiga**?*

Ana Becerril (Barcelona)

Puedes conectarte, sin ningún problema, a las dos cosas. Para navegar por **Internet**, te recomiendo el IBROWSE, y para el IRC, el AMIRC. Cuanta más Ram tengas mejor te irá, el mínimo recomendable son cuatro megas. Puedes conseguir el *software* en cualquier librería de Dominio Publico. Hay dos proveedores que te proporcionarán todo la asistencia necesaria. Estos son ARRAKIS y READYSOFT. ¡Nos vemos en el **IRC**!

EL CLASICO



TURRICAN

Uno de los primeros grandes éxitos de Factor 5. Las aventuras de este humano armado con un sofisticado traje biomecánico supusieron el comienzo de una saga épica. Un gran juego clásico algo difícil para aquellos tiempos en que los arcades se podían acabar.

AMI TRUCO

CHUCK ROCK

Termínate de una vez por todas este juego con este truco: mientras toca la banda, presiona dos veces Esc y teclea TURN FRAME, y, una vez en el juego, con las teclas del 1 al 5, podrás elegir el nivel que desees. Prueba también con UNCLESAMS y MORTIMER.

A 1200

WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	5
RAM	2 Mb
INSTALABLE	SI

94	GRAFICOS
90	SONIDO
87	MUSICA
93	JUGABILIDAD

GLOBAL 94

Si tienes un ordenador con la potencia suficiente, no lo dudes ni un momento. ALIEN BREED 3D2 es la mejor oportunidad de disfrutar de lo más parecido a QUAKE que tendrás en Amiga.

The Killing Grounds

Llevamos meses hablando de las excelencias de este juego, por fin lo tenemos en nuestras manos, y es tan bueno como esperábamos o más. Las texturas son de una calidad increíble, los efectos de luz parecen de PlayStation, los enemigos son de otro mundo y la jugabilidad es una auténtica maravilla.

Hasta aquí diréis, pero ¡qué pasada!. Pues esperaos, que ahora vienen las malas noticias. Y es que para jugar a una velocidad razonable, si tenéis un Amiga 1200 sin nada extra, deberéis jugar con la mínima resolución y a un cuarto de pantalla. Los que quieran disfrutar de este fabuloso juego tal y como se ve en las pantallas, necesitan un procesador 68060, «¡casi ná!».

A PIE DE PISTA

AFORTUNADAMENTE PARA LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DEPORTIVOS, ELECTRONIC ARTS NO DESCANSA. SI EN EL NUMERO PASADO HACIAMOS REFERENCIA A LAS NUEVAS ENTREGAS DE LA SAGA FIFA PARA LAS CONSOLAS DE 16 BITS, ESTE MES LLEGA EL TURNO A LAS VERSIONES DE PLAYSTATION Y SATURN. CON UNA PRESENTACION DE PRIMERA, Y UN MAGNIFICO ASPECTO GRAFICO, EL NUEVO TITULO ESTA DISPUESTO A CONVERTIRSE EN UNO DE LOS PROGRAMAS DE CABECERA EN SU GENERO. POR LO QUE HEMOS PODIDO VER, ELEMENTOS A SU FAVOR NO LE FALTAN.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



FIFA '97

PLAYSTATION · CD ROM · SATURN

Electronic Arts sigue siendo la compañía que más partido saca a sus largas sagas deportivas. Una de las más populares es la futbolística, en la que el nombre de **FIFA** no pasa desapercibido para los muchos aficionados a este género. El mes pasado, en esta misma sección, nos hicimos eco de las versiones para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Ahora ha llegado el turno para los 32 *bits*. El nuevo lanzamiento es uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía norteamericana, que no ha escatimado esfuerzos en hacer una presentación de lujo, con visita incluida al **Santiago Bernabéu**. Además, han contado con la colaboración de ilustres profesionales del mundo del balón, como el francés **Ginola**, para lograr un acabado fuera de serie. Los aspectos gráficos han sido cuidados al máximo mediante la utilización de un nuevo sistema denominado *Motion Blendin*. Con ello se logra un efecto más natural a la hora de sincronizar los movimientos de carrera y disparo de un jugador. La inclusión de una modalidad de fútbol sala es la novedad que antes salta a la vista, y que también aparece en las versiones para

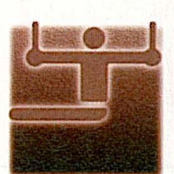




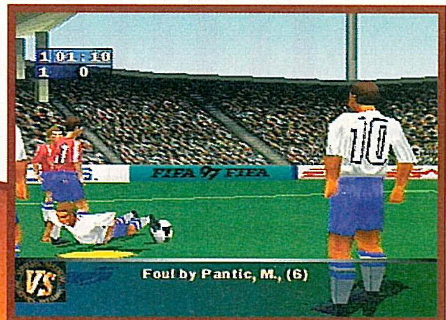










La nueva versión de FIFA´97, para PlayStation y Saturn, cuenta con todos los factores a su favor para convertirse en uno de los títulos de cabecera.



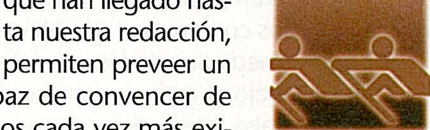


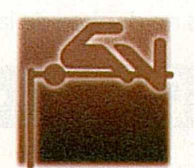




Super Nintendo y *Mega Drive*. Sin embargo, hay que valorar aspectos como la mejora en la rapidez y en la definición, sobre todo si se tiene en cuenta que se trata de un simulador en el que es necesario reflejar de forma simultánea un considerable número de elementos en movimiento. Por otra parte, la *intro*, en la que se mezclan imágenes reales de forma magistral, es sólo una muestra de la gran presentación de todo el compacto. Con este conjunto de aspectos a su favor, si los programadores consiguen una jugabilidad en la misma línea que el resto de elementos, el emblemático título de **Electronic Arts** se situará en el pelotón de cabeza de los simuladores futbolísticos para ***PlayStation*** y ***Saturn***. Sin ningún tipo de dudas, las condiciones que apuntan las *betas* que han llegado hasta nuestra redacción, permiten preveer un resultado final capaz de convencer de forma unánime a los cada vez más exigentes aficionados a este género.



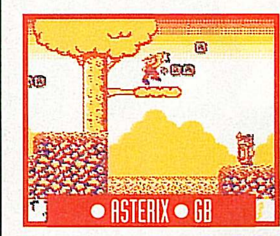




Ya están aquí. La RETROVIEW más esperada por los miembros del sector de los videojuegos ha llegado por fin. Muchos os preguntaréis quién o quiénes son New Frontier, pero si en vez de eso os hablamos de Bit Managers, la cosa queda mucho más clara.

Si a pesar de todo seguís sin saber de quién hablamos, no tenéis más que echar la vista atrás y comprobar que títulos como TINTIN EN EL TIBET para *Game Boy*, o el más reciente SPIROU (también para la portátil de **Nintendo**) cuentan con el honor de haber sido programados por ellos. A pesar de su «anglosajón» nombre, **New Frontier** (o **Bit Managers**, como prefiráis) son el único representante con el que hoy en día cuenta **España** en el sector de las consolas domésticas. Afincados en **Barcelona**, sus comienzos «oficiales» se remontan al año 1988, cuando consiguen la distribución de su primer juego, TIME OUT, para *Spectrum, Amstrad* y *MSX*. Extraoficialmente, os contaremos que **New Frontier** nació a mediados de los ochenta (allá por 1986) bajo el curioso nombre de **Ciudadela Soft.**, que a su vez estaba integrada por varios equipos de programación distintos. Uno de ellos, **Underground Crew**, se dedicaba a la programación de aventuras conversacionales, aunque el resto de equipos no dejaban de lado los demás géneros. Curiosamente fue a partir de uno de estos equipos de donde se tomó el nombre de **New Frontier**. Por desgracia, todo se quedó en el intento ya que, como hemos comentado, las mieles del éxito no llegaron hasta 1988, año en que la distribuidora **Zafiro** puso en circulación su primer juego, TIME OUT. Tras este primer paso, el grupo catalán se ha especializado desde siempre en la conversión de grandes éxitos para otros soportes (a veces con resultados superiores al original), quedando en su haber auténticas leyendas del videojuego como POWERDRIFT, ALTERED BEAST o TEST DRIVE II para *MSX*, entre otros, aunque también entraron en el campo de la programación para *Spectrum, Amstrad* y *PC*. En su haber se cuentan, incluso, versiones de XENON y MORTADELO Y FILEMON para *PCW*, esa especie de «máquina de escribir» que **Amstrad** comercializó sin excesivo éxito. Todo esto fue lo que aconteció hasta el año 1990. En ese mismo año, **New Frontier** despegó definitivamente al ligarse a una de las compañías que más éxitos estaba cosechando en **Europa**, la francesa (y cada vez más poderosa) **Infogrames** de **Bruno Bonnell**.


● ASTERIX ● GB



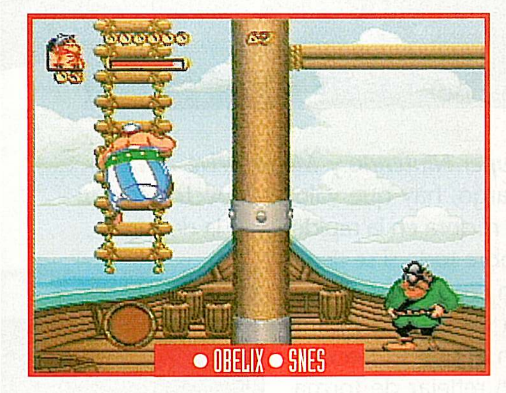
● TINTIN EN EL TIBET ● GB

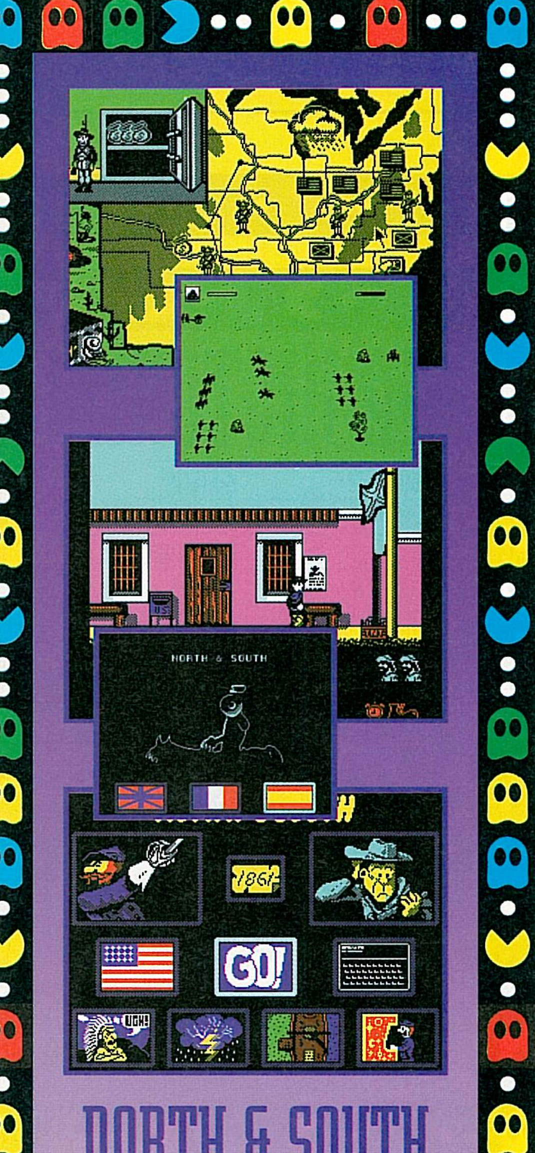
● BOMB JACK ● GB

● OBELIX ● GB


● SPIROU ● GB


● TINTIN 2 ● GB

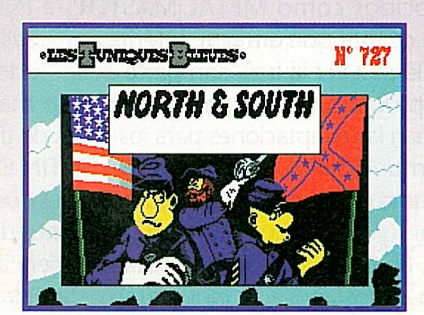

● OBELIX ● SNES

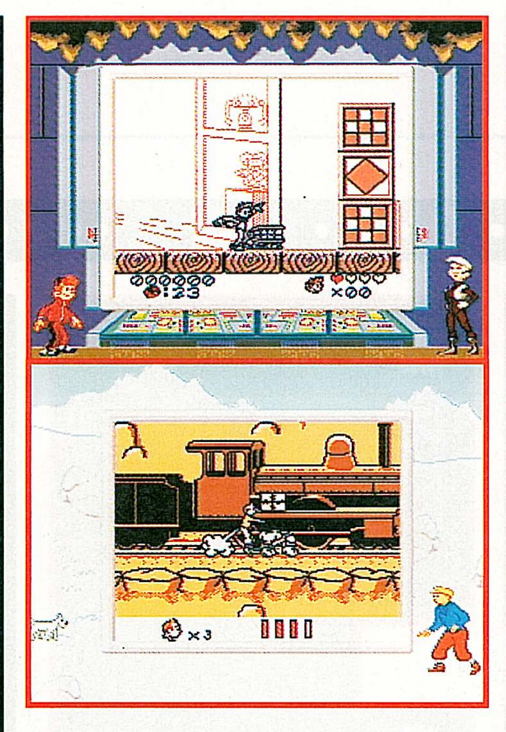


NORTH & SOUTH

SOPORTE: SP, AMS, MSX ■ AÑO: 1990

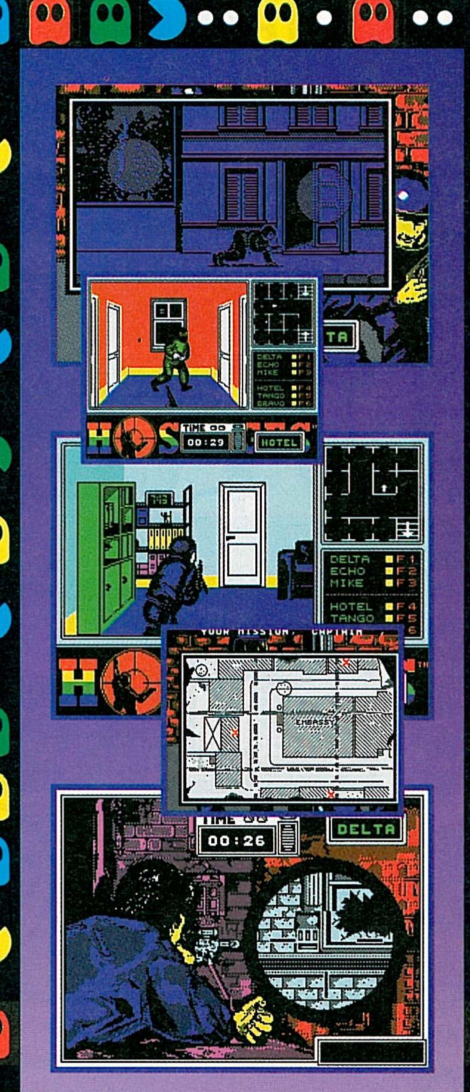
Es, sin duda, una de las obras maestras del grupo de programación español. Originalmente diseñado para ordenadores como el *Atari ST*, el *Amiga* o el *PC*, **New Frontier** fue capaz de crear una versión para *Spectrum* (también para *Amstrad* y *MSX*) virtualmente idéntica, aunque, eso sí, la multicarga hacía un poco pesado el deambular por este estupendo juego de estrategia. En su versión +3 (en disco) era simplemente genial.





Su primer gran trabajo para la compañía gala consistió en versionar el clásico HOSTAGES para ***Spectrum, Amstrad*** y ***MSX*** (por aquel entonces ya dominaban los nuevos ordenadores de 16 *bits*), al que le siguieron NORTH & SOUTH, MAGIC JOHNSON, y THE LIGHT CORRIDOR, entre otros, siempre para los ordenadores domésticos de ocho *bits*. De este último título llegaron a realizar una versión para ***Sam Coupe***, ese artilugio, mezcla de ***Spectrum*** y algo más, del que a **España** tan solo llegaron noticias y rumores (algún día dedicaremos nuestras páginas a conocer todo lo que aconteció alrededor de aquella máquina). Pero, lo que son las cosas, en 1991 **New Frontier** se convierte en el único equipo de programación español que logra entrar en el mundo de las consolas.

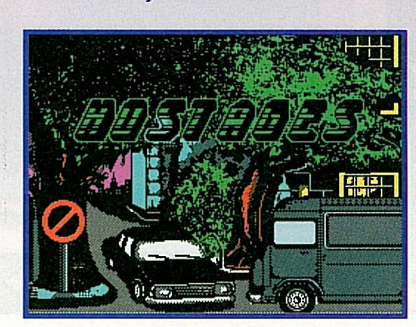




HOSTAGES

SOPORTE: SP, AMS, MSX ■ AÑO: 1990

La sociedad formada por **New Frontier** y la francesa **Infogrames** tuvo su inicio en este **HOSTAGES**, un título que mezclaba fases de arcade puro con niveles algo más «tranquilos». La gran variedad de situaciones a las que nos debíamos enfrentar, unido a la sensacional presentación gráfica de todo el juego, hizo de **HOSTAGES** un juego para recordar. De nuevo la multicarga ensombrecía un tanto el trabajo de **New Frontier**.



● MAGIC JOHNSON ● 1990

Un curioso juego de baloncesto, en modalidad two-on-two, que versionaba a una mediocre coin-op de Melbourne House. Todas las adaptaciones para los ordenadores de 8 bits corrieron a cargo del equipo de programación español.

● MYSTICAL ● 1990

Curioso shoot´em-up, original de Infogrames que recordaba, en cierto modo, al clásico COMMANDO. Una buena conversión que destacaba, sobre todo, por el exagerado tamaño de protagonistas y enemigos.

UN HISTORIAL RE

JUEGO	SISTEMA	AÑO
TIME OUT	Spectrum, AMS, MSX	1988
STARLIFE	Spectrum, AMS, MSX	1988
EL EQUIPO A	PC, MSX	1989
SOOTLAND	MSX	1989
TERRORPODS	MSX	1989
AUDRY	PC	1989
MOTORBIKE MADNESS	MSX	1989
XENON	MSX, PCW	1989
OBLITERATOR	MSX	1989
TOM & JERRY	MSX	1989
POWERDRIFT	MSX	1989
ALTERED BEAST	MSX	1989
GHOSTBUSTER II	MSX	1989
CONTINENTAL CIRCUS	MSX	1990
TEST DRIVE II	MSX	1990
MORTADELO Y FILEMON	PCW, PC	1990
SNOOPY	MSX	1990

● THE LIGHT CORRIDOR ● 1990

Uno de los juegos preferidos de este redactor (en versión Spectrum) en el que se entremezclaba la habilidad con la rapidez de reflejos. Un sobresaliente a nivel técnico para los, a priori, escasos recursos de la máquina de Sinclair.

Es aquí cuando llega lo más interesante, ya que POP-UP para la portátil de **Nintendo** marca el punto de partida en el desarrollo de videojuegos para consolas. Hasta hoy han sido ***Game Boy*, *NES*, *Super Nintendo*** y, más recientemente, ***Game Gear***, los formatos que **Bit Managers** (nombre que tomó hace ya algún tiempo en detrimento de **New Frontier**) ha abordado. Títulos como el glorioso BOMB JACK para ***Game Boy*** (una de las mejores conversiones que jamás se ha realizado), u otros menos conocidos como METAL MASTERS e INFREY QUEST (del que se cuenta que era una auténtica maravilla *filmation* que jamás llegó a ver la luz), son parte de la «ludografía» del grupo de programación español. El pasado más inmediato lo conforman las adaptaciones para los 8 bits de títulos más conocidos como ASTERIX, LOS PITUFOS, TINTIN EN EL TIBET y SPIROU, aunque no podemos olvidarnos del que fue su primera incursión (y hasta ahora la única) en el mundo de los 16 *bits*: OBELIX. En todos ellos se denota la experiencia adquirida con el paso de los años y la innumerable cantidad de



PLETO DE EXITOS

JUEGO	SISTEMA	AÑO
HOSTAGES	Spectrum, AMS, MSX	1990
MAGIC JOHNSON	Spectrum, AMS, MSX	1990
NORTH & SOUTH	Spectrum, AMS, MSX	1990
THE LIGHT CORRIDOR	Spectrum, AMS, MSX	1990
MYSTICAL	Spectrum, MSX	1991
THE LIGHT CORRIDOR	Sam Coupe	1991
INFREY QUEST	Game Boy	1991
BOMB JACK	Game Boy	1992
ASTERIX	Game Boy	1992
ASTERIX	NES	1993
LOS PITUFOS	Game Boy	1993
METAL MASTERS	Game Boy	1994
LOS PITUFOS	NES, M. System, G. Gear	1994
OBELIX	Game Boy, SNES	1995
TINTIN EN EL TIBET	Game Boy, G. Gear	1996
SPIROU	Game Boy, G. Gear	1996
TINTIN 2	Game Boy	1996

● STARLIFE ● 1988

Sin duda el peor juego al que Bit Managers ha puesto su nombre. Programado precariamente, STARLIFE conformaba una de las aventuras gráficas menos jugables a las que este humilde redactor ha debido enfrentarse jamás.

● BOMB JACK ● 1992

Aunque las RETROVIEWS de este mes se centran en las versiones para Spectrum de sus juegos más conocidos, BOMB JACK para Game Boy ha entrado finalmente por ser uno de los juegos favoritos de quien redacta estas líneas.

● TIME OUT ● 1988

Además de ser el primer juego de la compañía que veía la luz, fue también el primer título español que contaba con música programada especialmente para el chip de sonido del Spetrum 128K. Oh Susana, no llores más por...

sistemas distintos que han debido afrontar, lo que les ha permitido convertirse en un auténtico camaleón de la programación, capaces de adaptarse a todo tipo de entornos. De hecho, las malas lenguas cuentan que no está muy lejano el día en que un grupo de programación español se decida a crear algo para las consolas de 32 *bits*. Y puestos a hablar de futuro, aunque esta no sea la sección más apropiada, haremos mención al próximo lanzamiento de **Bit Managers** para *Game Boy*, que no es otro que la segunda entrega de su exitoso TINTIN EN EL TIBET. En la primera página de estas RETROVIEWS podéis ver una de las fases que componen este juego y que en poco tiempo veréis comentado en nuestras páginas.

Para terminar, queremos mandar un saludo desde **SUPER JUEGOS** a Zydro, Joe Mc Alby, Robin y compañía (gracias por el jamón), que habrán acabado hasta el gorro de nuestras peticiones, deseándoles lo mejor para el fututo e instándoles a que hagán sus juegos un poquito más fáciles ;)

J. C. MAYERICK

LÍNEA

Noviembre, un mes ideal para pensar en el «sablazo» que damos a la economía familiar en Navidades. La mayoría de opciones de compra que estarán disponibles durante esas fechas ya las conocéis una vez que llegáis a esta sección, pero si hay alguna duda que os carcoma las entrañas no dudéis en consultármela a la dirección habitual: SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Este mes ha sido el de los fieles a Nintendo, y la pregunta más repetida por todos ellos ha sido cuál es la causa real del retraso de su lanzamiento. Resulta que había una gran cantidad de consolas preparadas para salir del mercado japonés, tanto para EE. UU. como para Europa. Las mentes «preclaras» de Nintendo Japón decidieron enviar integramente todas las consolas al mercado normeamericano, ya que las reservas en tiendas aseguraban su inmediata venta. Para muchos, Europa, en cuestión videojuegos, sigue siendo el «pandero» del mundo. El tren ha pasado delante de Nintendo ya demasiadas veces. Seguramente el tren de estas Navidades no es el último, pero sin duda es el más importante. No debéis echar la culpa a NIntendo España, ya que son, junto con los usuarios, los principales perjudicados del retraso.



DE TODO UN POQUICO

*Hola **Scope**, qué tal, soy un asiduo lector de vuestra revista y poseedor de **PlayStation** y **Saturn**.*
*1) ¿Qué sabes del MARVEL SUPER HEROES? ¿Se está realizando alguna conversión para **Saturn** o **PSX**?*
*2) He leído algo sobre que van a sacar una nueva entrega del GHOULS´ N GHOSTS, ¿sabes para qué consola va a salir y cuándo lo tendremos aquí en **España**? ¿Has tenido oportunidad de verlo o jugarlo?*
3) ¿Has jugado al DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION? ¿Será esta vez exacto a la recreativa? ¿Y el MANXTT?
*4) ¿Sabes si van a convertir el CRYPT KILLER para **Saturn** o **PSX**? ¿Cuándo crees que estará disponible?*
Gracias de antemano por tu atención.

Rafael Fenollar Belda, Valencia



Gracias a ti por dedicar parte de tu tiempo a escribirme. 1) No hay fecha definitiva, pero te puedo contar que saldrá para 32 y 16 *bits*. Para tus consolas aún tardará, pero no creo que se retrase más de un par de meses después de **Navidades**.
2) Saldrá para ***Saturn*** y ***PlayStation***. Aunque es de **Capcom**, parece ser que en su desarrollo está **Dynamix**, perteneciente a **Sierra**. En **España** no se cuando saldrá, pero seguro que lo hará.
3) Sí que he tenido el gusto de jugarlo, como puedes ver en este número. No es exacto a la recreativa. Bien es cierto que se ha mejorado bastante el apartado gráfico, pero lo mejor de este título, como su nombre indica, es la inclusión de nuevos trazados y nuevos coches de comportamiento dinámico diferente. De todas formas ten en cuenta que es una *beta*, y que el resultado final puede variar, seguramente a mejor.
4) Saldrá con total seguridad para ambas consolas... tampoco se cuando, siento no poder ser más exacto.

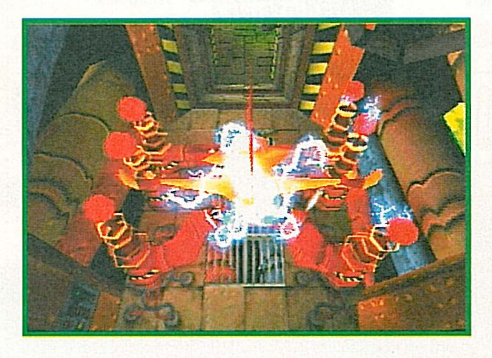
PASA LA VIDA

*Felicidades para la revista con más megas de calidad del sector. Soy un chico de **Zaragoza** con una **PlayStation** y, estas Navidades, espero tener ya una **Saturn**:*
1) ¿Qué juego me recomiendas, a pesar de ser de distintos géneros, FORMULA 1 o CRASH BANDICOOT?
*2) Para **Saturn**... ¿qué tres juegos no deberían faltarme cuando me compre la consola?*
3) En juegos de rol, ¿qué consola es actualmente más potente?
*4) ¿Es cierto que en entornos 3D **PlayStation** es más potente y en entornos 2D **Satun** es la líder?*
5) En el diccionario que pusiste el mes pa-



DIRECTA

CON THE SCOPE



sado no encontré una palabra: Dithering. ¿Qué significa exactamente?
*6) ¿Qué opinas tu personalmente de los precios de **Saturn** y **PlayStation**?*
*7) Por último, ¿**Internet** en una consola es tan importante?*
Gracias por todo.

José Ramón Gómez (Zaragoza)

Muchas gracias por lo de los megas y un saludo para la pilarica.
1) Uf, me lo pones difícil, pero... CRASH BANDICOOT me gusta más.
2) SEGA RALLY, VIRTUA FIGHTER 2 y VIRTUA COP 2. SHINNING WISDOM, a título personal, también merecería ocupar un hueco en tu juegoteca. WORMS y RAYMAN, si no los tienes en ***PlayStation***, también deberías adquirirlos.
3) Aquí, desde luego, ***Saturn***. En **Japón** sería más difícil contestarte, ya que ***PlayStation*** tiene un montón.
4) Teóricamente sí, aunque tanto en un caso como en el otro todo queda supeditado al buen hacer de los programadores.
5) *Dithering* es una especie de filtro que hace que se suavice la pixelación de algunos juegos.
6) Se que muchos se indignarán, pero adquirir tecnología de última generación a 30.000 pesetas me parece un precio más que ajustado. Acordaros cuando pagamos más de 52.000 pesetas por un ***Spectrum*** 48k hace casi quince años.
7) **Internet** es por lo único que me compraría un *PC*. Es la apertura al mundo desde el salón de tu casa. Si lo pudiéramos tener desde una consola no cabe duda que nuestros sistemas de entretenimiento multiplicarían por mil sus capacidades de diversión. El mundo de la navegación o de los **IRC** es una experiencia que desde aquí os recomiendo.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ No hay nada más que echar una ojeada a las tiendas para comprobar el buen estado de salud de PlayStation y Saturn.

TEMPLADO:
■ SNES, que gracias al inminente DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE, vuelve a cobrar protagonismo.

FRIO:
■ Este mes se lo merece Nintendo Japón y su desprecio a nuestro mercado.

ULTRATARDE

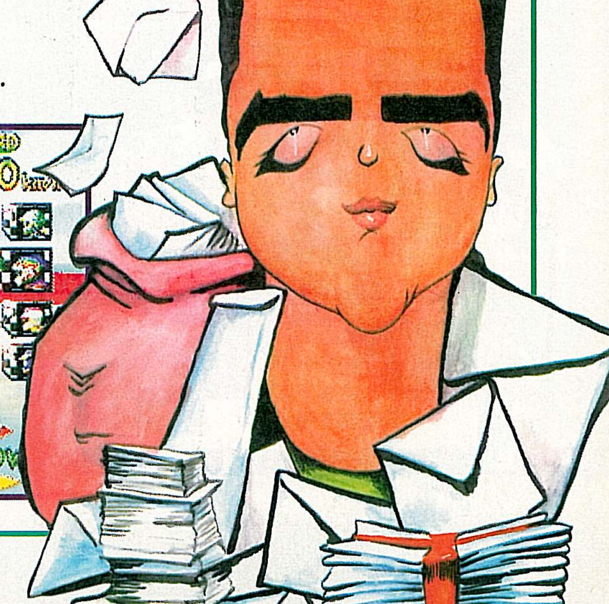
*Soy un indignado usuario de **Nintendo** que clama a los vientos al ver que la máquina que tanto tiempo llevo esperando se retrasa cada día mas:*
1) WAVE RACE 64 es lo último que ha salido de esta consola... ¿Me puedes hablar algo de él?
*2) Los títulos estrella de las consolas de 32 bits, si salen para **Nintendo 64**, serán mejorados gráficamente o sólo serán simples conversiones.*
*3) ¿Es cierto que puede que salga mi amado INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER para **Nintendo 64**?*
4) ¿Y de ZELDA para esta máquina se ha confirmado algo?
*5) ¿Cuando salga esta consola le ocurrirá lo mismo a **Super Nintendo** que lo que paso a **NES** cuando apareció «el cerebro de la bestia»?*
*6) Por último, ¿qué opinan los expertos del hardware de **Nintendo 64**?*



Enrique Goicoechea Argul, Vitoria.

En primer lugar, yo también me quedé de piedra con el retraso de la máquina.
1) Gráficamente no es nada del otro mundo, aunque sí que se aprecian detalles nunca vistos. Lo perfecto, con el sello habitual de la casa, es su jugabilidad.
2) Compartirán temática pero su realización gráfica y técnica será diferente.
3) Está en plena elaboración.
4) En Noviembre de este año se presentará en **Japón** una *rolling demo*.
5) **Nintendo** hará juegos para ***Super Nes*** durante año y medio más por lo menos.
6) He hablado con la gente de **Bit Managers**, y, segun ellos, la única máquina perfecta es ***Nintendo 64***. Lo malo es que no sólo eso es lo importante, y por ahora ***PlayStation*** y ***Saturn*** le sacan mucha, demasiada ventaja a la **Nintendo** de *64 bits*.







La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio. Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



DANIEL PAREDERO

Para que no os quejéis, este mes me dedico exclusivamente a contestaros vuestros consultorios. Espero que de esta manera os animéis a colaborar más y, sobre todo, mandarme dibujillos, que, como sabéis, es una de las cosas que más me gusta del mundo. En fin, saludos de mis partes.

SUPERGOLFO



BEATRIZ RUIZ

EL SEGUERO BORRA-ZEROS

*Prepárate **SUPERGOLFO** porque te voy a mandar una carta cañera cada mes. Ahí van mis preguntas:*
1) ¿Siempre has sido tan baboso? Como te pintan así, pues...
2) ¿Es verdad que cuando viste el primer PLAYBOY nunca has vuelto a ser el mismo?
3) ¿Alguna vez has comentado algún juego o solamente los que son compatibles con el Orgasmatrón?
4) Cuando estás estreñido...¿usas el bate de baseball?
5) ¿Por qué no me publicaste mi carta anterior?
*6) ¿Por qué no coges la **Nintendo 64** de **The Scope** y te la metes por el (censurado) y de paso le robas una página?*
Bueno, espero que puedas leer mi carta después de tu ataque de diarrea aguda.

El seguero vengador

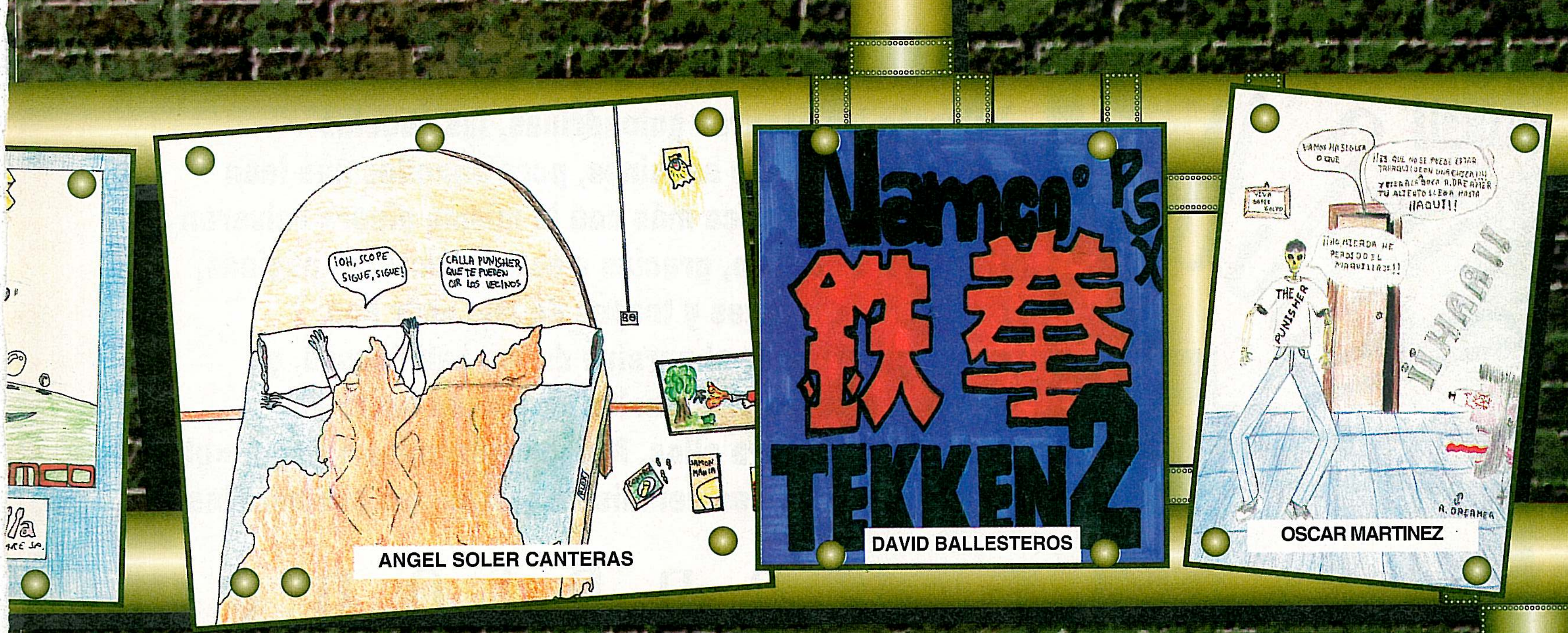
Como se acerca la **Navidad** y dar trabajo a los imbéciles desgrava en hacienda, voy a contestar tu pedorresca carta.
1) ¿Baboso? Me extraña oir ese calificativo de alguien cuyo labio inferior le llega a la altura del ombligo. Cada vez que te pintas los labios por culpa de tu trabajo en LA OSTRA AZUL, dejas sin existencias al Corte Inglés.
2) Sí, es cierto. Desde que vi a tu madre en la sección de Zoofilia quedé tan impresionado que cambié mi suscripción a favor de la revista NATURA. Quedó muy mona en el reportaje sobre la reproducción de nutrias.
3) Sólo hago esta sección, ya que, como he dicho en otras ocasiones, soy caro, muy caro. Respecto al nuevo ordenador que se ha comprado tu padre, no conozco ningún juego compatible salvo tu hermana.
4) Sí, bateo mis excrementos para que tu padre, el catcher, los lleve a tu casa. No iba a dejaros sin cena.
5) Porque no me dió la gana, necio. ¿Algún problema?
6) Prefiero meter otras cosas. Lo de más páginas...bueno. Por cierto, por tu pregunta acabo de averiguar cual es el uso que das a las consolas de tu casa. Borrar ceros a base de bits no es muy saludable, aunque os guste.
Hasta otra seguero, me he aburrido hasta al contestarte.

ALEJHA LA ALMEHA

Hola, ¿como va por ahí? Tengo que decir primero que no tenía que haber escrito porque ni te mando gambas, ni se me da muy bien eso del humor corrosivo y lo de meterme contigo no vale porque paso de entrar en el juego que se traen algunos g..., y porque no es normal meterse con alguien que te cae bien. Bueno, el caso es que si aguantas a esos graciosetes, pensé que tambien aguantarías mi carta por aburrida que fuese... ahora van mis preguntas:
*1) ¿**SUPERGOLFO** es sólo **SUPERGOLFO** o hace algo más en la redacción de **SUPER JUEGOS**?*
2) ¿Habrá que esperar mucho para ampliar tu sección?
*3) ¿Qué requisitos son necesarios para trabajar como periodista para una revista de videojuegos como **SJ**?*
4) ¿Cómo surgió tu sección? Es decir, ¿cómo surgió la idea?
*5) ¿Cuál te gusta más, **PlayStation** o **Saturn**?*
*6) ¿De dónde sacan las Nipongirls los de **JAPANMANIA**?*
Bueno, lo dejo aquí, ah! ¿podéis bajar el precio de la revista? Es que a las 400 pelas aquí en Marruecos le suman lo del transporte y me acaba costando algo más del doble (unas 1000 pesetas al cambio). Adios y saludos a toda la redacción.

Mohamed El Hajoni, Nador (Marruecos)

Vaya, tenía que ser de un ciudadano del país vecino la carta que más me ha gustado este mes. **Mohamed** demuestra cómo hacerse un hueco en esta salvaje sección sin tener que andar insultando a diestro y siniestro. Como demuestras que tienes algo en el interior de la cabeza, voy a tratarte como te mereces, es decir, más que bien.
1) Hago el pino, el tonto, el bachillerato, el bestia, el burro, el necio... Si te refieres a otros cometidos redaccionales no.
2) Me temo que sí, aunque estoy dando vueltas para meter nuevas subsecciones.
3) En primer lugar que queden plazas libres, es decir, que los echen a los que están. En segundo lugar demostrar cierta sapiencia en el tema. En tercer lugar mostrar ilusión e interés por el trabajo, aunque tengas que comentar el ECCO THE DOLPHIN de ***Master System***. Por último, estar dispuesto a resistir 8 horas diarias los graznidos de **The Punisher** contando las últimas novedades de su Amiga del alma. Como detalle de agradecer, sería interesante que firmaras una cláusula en la que cedes como donación el 70% de tu sueldo en pro del asfaltado del piso de De Lucar.
4) Todo comenzó en un lejano número de MEGA SEGA, en el que fruto de una indigestión de ketchup, **Skywalker** decidió infundir nuevos bríos a la revista MEGA SEGA. Esa sección de hecho ya existía en MEAN MACHINES, revista madre de MEGA SEGA. Lo que pasa es que sólo yo he sabido restregarme en la caca sin perder mi grotesca pero encantadora personalidad.
5) Eso pregúntaselo al scopeto.
6) Del álbum de fotos de **Nemesis**. Es impresionante la cantidad de incautas que se obnubilan ante el candoroso



ANGEL SOLER CANTERAS

DAVID BALLESTEROS

OSCAR MARTINEZ

NSULTORIO interNECIO

contoneo de su arpón nasal.
Tío, suscríbete y te ahorrarás una pasta. Lo del transporte no es cosa nuestra, y 400 pelas mensuales no es una exageración. Mójate Mohamed.

EL PENDIENTES (POR LAS QUE VA A SUSPENDER SI SIGUE PERDIENDO EL TIEMPO)

Me he decidido porque escribir una carta es una de las pocas cosas que puedes hacer en la biblioteca, en vez de estudiar procesal (actividad a la que juro dedicaré las 2 siguientes horas). Espero hacerte llevadera posible la lectura de este manifiesto: De ***SUPERJUEGOS****, como de los cerdos, me gustan hasta los andares, es decir, todo. Sin embargo:*
1) ¿Cómo se os ocurre quitar páginas de la sección de trucos?
2) Creo que las páginas de juegos deportivos están un poco off side. Los juegos deportivos molan, pero no hay para tanto.
3) Puede que te parezca una idea un poco rara, pero creo que sería rozar con los dedos la perfección incluir en el TOP las mejores bandas sonoras de los juegos.
4) Las chicas de JAPANMANIA. Algunas auténticas diosas (mi top preferida es ***Akemi Heno****). Hay otras dignas de protagonizar BAD TASTE II o LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES VII. Pero, lo que no tiene comparación con obra maestra alguna son los comentarios que las acompañan.*
5) Tu sección está bien, con momentos realmente buenos y desternillantes. Sin embargo, algunas cartas del consultorio parecen escritas por individuos que disfrutan siendo insultados. Agur fiera, se despide el hombre más hundido en la miseria de toda la galaxia.

Noapro Bareniuna (Navarra)

Tu imagen de estudiante vaguete me recuerda a mi cotidianidad actual... en fin, suerte. Lamento no poner algunas de tus preguntas, pero creo que al scopeta le pagan para algo, ya que sino no podría pagar su moto.
1) Las páginas de trucos responden a la cantidad que hay cada mes. Si ves que hay pocos, es que no tenemos más buenos. Además, nosotros los comprobamos todos.
2) Te sorprendería saber la cantidad de juegos deportivos que se venden en este país.
3) No es mala idea, pero creo que no se llevará a cabo. No somos muchos los que nos fijamos en esas cosas...
4) La verdad es que hay algunas que están más que bien, pero hay demasiadas que tienen menos *sexappeal* que **The Punisher** en el trono del Reino de Roca.
5) Sí, es cierto, pero también creo que si esa gente no me escribiera, esta sección perdería cierto encanto. Además, ultimamente percibo cierto «nivel intelectual creciente». A ver si apruebas y puedes por fin cambiarte de calzoncillos. Cuando te los quites mándaselos a **The Punisher** para que se haga una fabada.

EL CAFRE DE GETAFRE

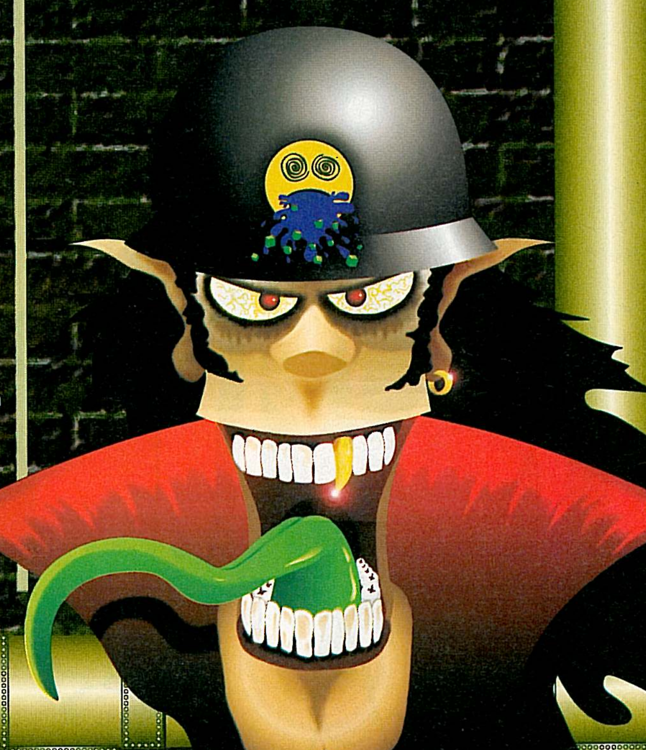
Hola subnormal, estando en el retrete me he acordado de ti y de tu familia, y sinceramente se me ha pasado el estreñimiento.
1) ¿Tu parto fue un pedo, un eructo, o un simple moco?
2) ¿A tu madre le hicieron la cesárea o tal vez un fatality?
3) Ya que eres coprófago, ¿como te lo montas en nochevieja? Acaso obligas a Tristán, el hamster transformista a realizar las uvas, o te las fabricas tu mismo con la ley de Juan Palomo?
4) Sabemos de sobra que tus padres te aceptan, pero... ¿Y tu madre? ¿Te acepta también?
5) ¿Es cierto que tienes el culo tan gordo que un día te peíste en un charco y levantaste polvo? ¿Por eso dejaste la calle?
6) Cuando vas al cine y ves que hay gente esperando en taquilla, ¿te vas a la cola, o sueles empezar por el culo?
7) Gracias al tamaño de tu nariz, ¿puedes fumar debajo de la ducha sin que se te moje el cigarro?
Espero que sigas siendo tan insurrecto y tan basurto.

Termi Power (Getafe)

Es normal que te acuerdes de la familia cuando estás haciendo de vientre... tu padre está al final del agujero esperando su rico manjar.
1) Lo desconozco. Tengo entendido que fuiste uno de los primeros afortunados en disfrutar del parto acuático. Tu madre rompió aguas en un bingo y te parió en el water.
2) Al menos a la mía no le hicieron un *friendship* en el viaje de fin de curso. Nueve meses después naciste tú.
3) Gracias, pero las heces no son lo mío. Prefiero las uvas o en su defecto, los globos oculares de necios como tú.
4) ¡Que obsesión por las madres! Si la tuya te hubiera hecho más caso, en vez de recorrer el vecindario semidesnuda tocando la dulzaina, a estas horas serías un tipo normal, con una hipoteca a plazo fijo y una novia con bigote, caspa y cartucheras de espanto.
5) Lo desconozco, ya que mis amigos no suelen fijarse en los culos de tíos. Deberías cambiar de colegas antes de que te pegen un susto en un callejón. Al menos conservarás el virgo de tu aparato digestivo.
6) Ante tanto derroche de ingenio hay que alabar la originalidad y la tremenda variedad de tus preguntas. ¿Cuántas veces has dicho ya la palabra culo? Cuando el río suena...
7) No suelo fumar mucho en la ducha. No como otros, que fuman puros con nervio y bigote de rodillas.

GOLFOMENSAJES

Gonzalo Dios, intenta juntar las vocales con las consonantes. **Jorge Fontenla**, lo estás casi logrando, pero te falta chispa. **Pily y Mily**, procurad escribir con la cabeza dentro del inodoro. **Xabel Fernández**, paso de bolcheviques. **Pablo Muñoz**, espero consultorios tuyos. **Antonio García Díez**, fantástico tu fanzine. **Alvaro**, siempre es un placer y un gozo leer tu fantástica prosa. **Eugenio**, menos vaciles y haz una carta como Dios manda. **David Vera**, ¿has pensado en donar tus partes a una leprosería? **Mucusman**, me agrada tu estilo y tu personalidad, espero leerte más a menudo. Por último, me han encargado que salude a los siguientes *nicks* del canal de IRC #espanol: EVA(:-*) y Rebeca de DULCES2, Akyles, Rgomez, BUDA, Octasoft, Zelig, Baind, REM, Marlboro, Xbrain, Trulf, Zape, Bearpaw, Medusa, Ratun, Empire y, sobre todo, al maravilloso CAPELLO.





POR R.DREAMER

Volverán las oscuras golondrinas, las abuelas tropezarán por las esquinas, pero aquellos que leen estas páginas nunca más con la misma piedra volverán a tropezar. Es cierto, gracias a estas discretas páginas, cientos de zoquetes y torpes de mal vivir han conseguido llegar al paraíso de los habilidosos, y mostrar a sus novias finales de juegos hasta ahora inalcanzables para ellos. No nos referimos a Angel «el bolo» y otros seres del mismo pelaje... va por ustedes.

NIGHT WARRIORS

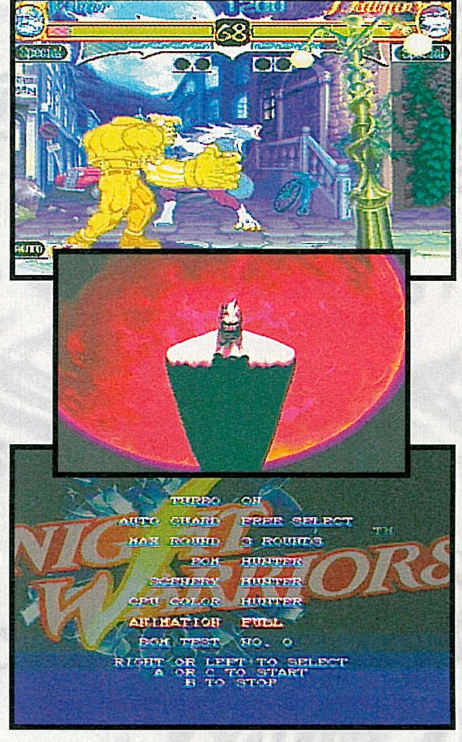
SATURN

• • MODO APPENDIX • •

El modo *Appendix* de NIGHT WARRIORS: DARK STALKERS REVENGE tiene reservadas agradables sorpresas para todos vosotros. Acude al menú de opciones y sitúate sobre *Configuration*. Ahora pulsa B, X, ABAJO, A , y por último Y. Si lo has hecho correctamente escucharás un sonido y verás como aparece una nueva opción llamada *Appendix*. En ella tienes la oportunidad de elegir las músicas, los escenarios y los luchadores de DARKSTALKERS. Incluso la *intro* del juego cambiará una vez ejecutado el truco. Aumentar la velocidad del juego también resulta sencillo. Bastará con seleccionar turbo en el menú e introducir esta combinación de botones: X, X, ADELANTE, A y Z. Podrás aumentar el número de estrellas.

• • SUPERTURBO • •

Colocándote sobre la opción Configuration, pulsa B, X, ABAJO, A, Y. Podrás comprobar que ha aparecido una nueva opción.



En el menú Appendix puedes cambiar la configuración del juego para que aparecan los escenarios y la música de DARKSTALKERS.

MOTOR TOON GP 2

PLAYSTATION



• • GOODIES • •



MOTOR TOON GP 2 tiene una opción llamada *Goodies* que descubrirás una vez que termines el juego. Para acceder a todas sus opciones deberás terminarte el juego en modo *Expert*. Conseguirlo te llevará horas y horas, por eso hemos querido ahorrarte tiempo y esfuerzo con estos códigos. Introdúcete en el menú de *Goodies* y pulsa los cuatro botones de L y R junto con SELECT. Esto activará una serie de cuatro números en el borde inferior derecho de la pantalla. Con los siguientes códigos introducirás las secuencias numéricas correspondientes. Pero debes hacerlo pulsando SELECT en cada número. Es decir, L1+SELECT, que te dará el número 4, L2+L1+R2+SELECT, con el que conseguirás la letra E y así con todos los códigos del juego.



PERSONAJES EXTRA (4 e 4 5):	L1, L2+L1+R2, L1, R2+R1
CIRCUITOS EXTRA (4 1 5 4):	L1, R1, L1+R1, L1
TANK COMBAT (5 4 4 3):	L1+R1, L1, L1, R2+R1
SUBMARINE-X (5 3 5 8):	L1+R1, R2+R1, L1+R1, L2
MOTOR TOON R (4 6 3 1):	L1, L1+R2, R2+R1, R1







Apretando los cuatro botones de L y R se activará una serie numérica debajo de la ventana que muestra los Goodies.

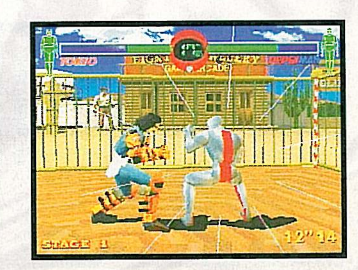
FIGHTING VIPERS

SATURN

• • PEPSIMAN Y HONEY EN PAÑOS MENORES • •



Es posible hacer que Honey se quede en paños menores cuando pierde su armadura. Lo puedes conseguir acabando el juego como Honey en *Hyper Mode* o en *Very Hard*. Entonces deshazte de la armadura pulsado rápidamente ATRAS, B+C, o dejando que te den un golpe. A partir de entonces, Honey aparecerá con tanga y sujetador. Para luchar contra Pepsi Man bastará con que os dejéis hacer un *Perfect* por parte del contrario en cualquier momento del juego, y el hombre enlatado saltará al ring.





LOADED

SATURN

• • SECRETILLOS • •

Con este código podrás descubrir los secretos más preciados de la versión de LOADED para *Saturn*. Pausa el juego y situáte sobre la opción *BGM Volume*. Entonces pulsa L, Z, B, X, C, y R. Según vayas apretando los botones, mantenlos pulsados. Esto activará un menú oculto que permite reponer energía, munición y pasar al siguiente nivel. Cuando te encuentres en una fase nueva deberás pausar el juego y pulsar L para volver a activar el menú.









TIME COMMANDO

PLAYSTATION

• • PASSWORDS • •





IMPERIO ROMANO:.................................	TUHOUEFY
JAPON, EDAD MEDIA:	OAMNEKAO
EDAD MEDIA:..	WERMQZIN
CONQUISTADORES:	KADYXBMI
SALVAJE OESTE:	LIZPFKKT
GUERRAS MODERNAS:	HONNSHEL





BUST A MOVE 2

SATURN

• • ANOTHER WOLRD • •

En la pantalla de presentación pulsa X, IZQUIERDA, DERECHA y X. Si has ejecutado bien la secuencia aparecerá un pequeño muñeco en el borde inferior de la pantalla. Ahora tendrás la oportunidad acceder a una nueva modalidad llamada *Another World*, en el modo historia. Esta dispone de diferentes escenarios, basados en BUBBLE BOBBLE, para las fases de BUST A MOVE 2.

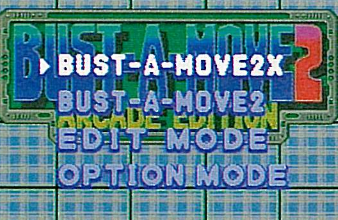




Pulsa X, IZQUIERDA, DERECHA, X y aparecerá un muñecote avisando que el truco funciona.









Por fin un scooter en el que no te sentirás como un gigante.
Cuando Gulliver llegó a la ciudad, los habitantes se sorprendieron de ver un scooter con aquel cuadro de instrumentos: reloj digital, cuentakilómetros, taquímetro retroiluminado e indicador del nivel de combustible.
Ruedas de 12 pulgadas, horquillas hidráulicas, freno de disco de gran dimensión, caballete accionable desde ambos lados... En Gulliver todo era nuevo y sorprendente. Cuando descubrieron que bajo el asiento había un amplio hueco portacascos, hasta los más expertos lo comentaban. -¡Cabe hasta una raqueta de tenis o los palos de golf!- Apuntó el deportista del lugar.
Pero algo faltaba en Gulliver. -¿Dónde está el tapón de gasolina?- gritaron entristecidos. Simplemente bastó abrir una portezuela en el frontal para descubrirlo. Un depósito diseñado para evitar esas incómodas salpicaduras y que además tenía una capacidad para 7 litros: una autonomía importante, ¿verdad?.
Todos coincidieron en que Gulliver era, por sus prestaciones y funcionalidad, el scooter superior de su categoría: increíble fiabilidad, máxima seguridad y 3 años de garantía* integral.
MOTO GO garantía 3 años
Pero todo se complicó cuando alguien dijo que se podía conducir desde los 14 años. Todos los jóvenes del pueblo querían uno y, como era de esperar, este cuento tuvo un final feliz.
Hubo motos para todos.
aprilia
Gulliver Aprilia. El scooter Wagon.
* Opcional. Infórmese en su concesionario oficial.
Aprilia. The sense of wonder.
aprilia
aprilia